Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde

Frohe Weihnachten / Merry Christmas
Prettige Kerstdagen

20 Seiten Weihnachts-
Sonderausgabe



und ein glückliches Neues Jahr! / and a Happy New Year! / en een heel gelukkelig 1997!

Wolfgang & Monika Haller, Tel. 0221/685946
Penningsfelder Weg 98a, 51069 Köln
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 84

Dezember 1996

Danke!!!

Immer, wenn sich das alte Jahr zu Ende neigt, und man den Blick schon wieder auf das kommende richtet, ist es auch an der Zeit, ein Resume zu ziehen.
Wer erinnert sich noch an den Titel der ersten Ausgabe im Januar 1996? Er stellte uns am Start durch eine schwierige Situation dar, der Untertitel lautete: Das WoMo-Team auf dem Weg durch das Jahr 1996? Da wußten wir eigentlich noch garnicht, was uns erwartet.
Inzwischen haben wir das Treffen, ein wenig Knatsch, einen Umzug und auch einige prekäre Situationen gemeistert. Und das wäre ohne Hilfe unserer Mitglieder zum Teil garnicht so ohne weiteres möglich gewesen.
Deshalb möchten wir uns zum Jahreswechsel bei jedem Mitglied für die gehaltene Treue zum Club bedanken. Es gibt aber einige, die etwas mehr Dank verdient haben, nämlich:
- alle die, die uns Stoff fürs Info geliefert haben. Ganz besonders die, die fast aus dem (schriftstellerischen) nichts auftraten, und seither die Infos fast im Alleingang füllen.
- an unsere Partner im Ausland für die hervorragende Zusammenarbeit und für alle Programme, Screens, Demos und Informationen.
- an LCD, der mit dem Diskmag 'Szene' diese neu belebte.
- aber auch an den SUC, mit dem wir im allgemeinen auch immer gut zusammenarbeiten - und der uns ein völlig neues Selbstwertgefühl vermittelte.
- an Rudolf Herzog, der seit Jahren unsere Infopost bewältigt, und sich nie beklagt, auch wenn WoMo hin und wieder Stuß macht, z.B. die Etiketten auf der Rückseite bedruckt.
- an Lothar, Marion und Jean, die uns mit beim Umzug halfen.
- an die, die uns trotz Kündigung die Postkarte geschickt haben. Das finden wir anständig.
- an die Post, die es immerhin auf weit über 95% zugestellte Infos brachte (in der Rubrik hatings hätten wir allerdings auch noch einen Platz frei).
- an das Christkind, welches hoffentlich brandheiße neue SAM Software bringt, im voraus.

Was wir uns für das kommende Jahr wünschen:
- weiterhin eine solch gute Mitarbeit der User, wie in diesem. Das gilt für die Spectrum-User.
- bei den SAM-Usern mal wieder mehr Aktivität. Die sind uns im Laufe dieses Jahres nämlich fast gänzlich eingelullt. Und das finden wir sehr schade - zumal bei uns der SAM aus seinem bisherigen Dornröschenschlaf erwacht ist, wie Phönix aus der Asche.
- eine Mitgliederzahl nicht unter 30, am liebsten aber über 100.
- das einige Projekte von den Mitgliedern erfolgreich abgeschlossen werden.
- das möglichst viele Postkarten hier eingegangen sind.
- uns weder der Speccy noch der SAM schlapp macht.
- das der Sch... Winter bald vorbei ist.

Zum Schluß möchten wir euch nicht unser letztes Neumitglied 1996 unterschlagen, welches sich gleich mit einem starken Artikel einführte:

Michael Beise (Jetzt wissen wir, wo Du bist!)
An der Klapphake 27, 32351 Stemwede

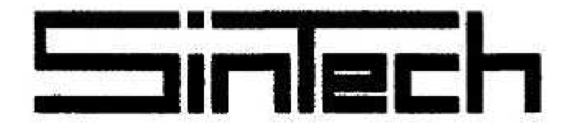
Damit schließen wir die "Akte 96" mit 136 Mitgliedern und sind gespannt, wieviele wir davon 1997 wieder begrüßen dürfen.

Sicher haben wir das eine oder andere noch vergessen, zu erwähnen. Eins vergessen wir aber nicht: Wir wünschen euch

Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins Neue Jahr!!!

SINTECH schnürt ein Weihnachtspaket:

Alle Jahre wieder wollen wir dem Spectrum-User ein besonderes Angebot machen. Diesmal haben wir eine eigene Compilation aus neueren und älteren Spielen erstellt. Diese sind: Phantomas, Italian Super Car, Wrestling Superstars, Traz, Operation Gunship, Super Tank, Transmuter und Tilt.
Diese 8 Spiele sind teils mit CRASH-SMASH und anderen Titeln aus der Welt der Spectrum Magazine ausgezeichnet worden und wir bieten sie Euch zum Weihnachtspreis von 7.00 DM an. Das sind nur 88 Pfennige pro Spiel.
Angebot nur gültig für Bestellungen bis zum 24. Dezember 1996 solange Vorrat reicht.
Auf Wunsch verschicken wir auch einen neuen Softwarekatalog mit der Ware. Bestellungen schriftlich, telefonisch oder per Fax an:



SINTECH
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

DIE SEITE FÜR DEN SAM!

Extra-Funktionen für das HDOS

Es gibt in MasterDos ein paar Sonderkommandos, die mir beim Benutzen von HDOS (Harddisk Dos) fehlen. Dies sind z.B. DIR$, welcher eine Liste aller Filenamen liefert und FSTAT("name",x), welcher einen File-Status liefert (Filelänge und Typ).
Für HDOS habe ich deshalb zwei Prozeduren geschrieben, die diese Funktionen emulieren. Diese muß man nur in sein eigenes Programm mit MERGE "xxx" integrieren und dann jeden DIR$ Befehl mit einem HDCAT und jeden FSTAT Befehl mit einem HDFSTAT ersetzen. Nach einem HDCAT Befehl steht nun in einer Variable 'list$' eine Liste aller Files aus dem jetzigen HDDOS Directory. Jeder Filename ist 10 Zeichen lang, Filenamen, die kürzer sind werden mit 'blanks' (Hex 20) aufgefüllt.
HDSTAT funktioniert ganz ähnlich wie FSTAT. Beispiel: HDFSTAT "myfile" liefert Informationen über das File "myfile". In der Variablen 'ftyp' findet man nun den Filetyp, z.B. 16 für BASIC, 19 für CODE usw. In 'flen' wird außerdem die Länge des Files angezeigt.
Die zwei kleinen Prozeduren sind als Listing beigefügt, und ich hoffe, das noch jemand außer mir dafür Verwendung findet (ganz sicher, Ian, sobald dieses Info hier fertig ist. Wo).

```
64999 REM ** HDFUNC by I D Spencer **
65000 DEF PROC hdfstat bn$
65001    LET flen=0,ftype=0
65002    getcat
65003    LET hdp=INSTR(hd$,CHR$ (13)+
         "  "+bn$)
65004    IF hdp THEN LET hdp=hdp+3
         ELSE EXIT PROC
65005    LET ftype=INSTR(hd$(hdp TO ),
         CHR$ (23))+2+hdp
65006    LET hdp=ftype,ftype=CODE hd$
         (hdp)
65007    IF ftype=66
65008      LET ftype=16,flen=INSTR(hd$
           (hdp TO ),","),hd$(flen+hdp
           -1)=CHR$ (13)
65009    END IF
65010    IF ftype=83 THEN LET ftype=20
65011    IF ftype=67
65012      LET ftype=19,flen=INSTR(hd$
           (hdp TO ),","),hdp=hdp+flen
65013      LET flen=INSTR(hd$(hdp TO ),
           ","),hd$(flen+hdp-1)=CHR$
           (13),hdp=hdp-28
65014    END IF
65015    LET flen=VAL (hd$(hdp+28 TO ))
65016 END PROC
65017 DEF RPOC hdcat
65018    DIM hdname$(10)
65019    getcat
         LET list$=""
65020    FOR hdp=1 TO LEN hd$
65021      LET endpos=INSTR(hd$(hdp
           TO ),CHR$ (13)+"  "),hdp=hdp
           +endpos+2
65022      IF NOT endpos THEN EXIT FOR
65023      LET endpos=INSTR(hd$(hdp
           TO ),CHR$ (23),hdname$=hd$
           (hdp TO hdp+endpos),hdp=hdp+
           endpos,list$=list$+hdname$
65024      IF endpos=0 THEN LET list$=
           list$(1 TO LEN list$-10)
             EXIT FOR
65025    NEXT hdp
65026 END PROC
65027 DEF PROC getcat
65028    RECORD TO hd$
         OPEN #2;"$"
65029    LET base=0
65030    FOR pg=&20 TO 0 STEP-1
65031      LET tb=DPEEK (&5100+pg)
65032      IF tb=&2626 THEN LET base=
           (1+pg)*16384
65033    NEXT pg
65034    CALL base+3,"cat 1 *"
65035    RECORD STOP
         CLOSE #2
65036 END PROC
```

Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c
53804 Much, Tel. 02245/1657

Soul Magician: Weiterer Levelcode

Obwohl ich in letzter Zeit kaum zum Spielen am SAM gekommen bin, habe ich einen weiteren Levelcode zu "Soul Magician" für euch:

Level 60: KRUOUCUWBS

Viel Spaß beim Spielen, euer Wo vom WoMo-Team.



Allen meinen Freunden wünsche ich besonders schöne Feiertage. Euer SAM.

Nostalgia im Abenteuerland

Voodoo Castle

Voodoo-Castle ist das vierte Abenteuer der Serie und das zweite Spiel von Alexis Scott. Das Spiel handelt in einem Schloß in Transylvanien, wie man allerdings erst in Adventure Nr. 5 "The Count" erfährt. Hier gibt es überhaupt keine Schätze mehr zu finden, es geht einzig und allein darum, den Grafen Christo von einem Voodoo-Fluch zu befreien. Wer dem Grafen den Fluch auferlegt hat, erfährt man allerdings nicht.

I am in a chapel. Visible items:

Open Coffin.

Exits: NORTH SOUTH EAST WEST
****

Welcome to ADVENTURE:4, "VOODOO CASTLE" by Alexis ADAMS. Dedicated to all MOMS!

Where it all begins...

Die Lösung

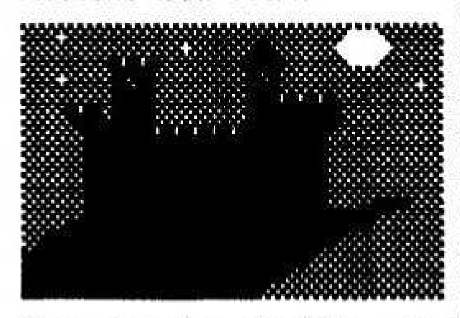
Das Abenteur beginnt in einer Kapelle und an einem Sarg. Wir machen zunächst einmal wider jeden Anstand den Sarg auf und schauen hinein. Jetzt wissen wir - zumindest in groben Zügen - unsere Aufgabe. Es gilt den armen Graf Christo von einem Fluch zu befreien. Na dann man tau! Gleichzeitig finden wir auch einen Saphir-Ring, den wir als abgebrühte Abenteuerer gleich mitgehen lassen. In den Ring ist auch eine interessante Botschaft eingraviert. Jetzt geht's nach Osten. In die Steintür ist so offensichtlich ein Saphir eingelassen, daß wir natürlich sofort wissen, was zu tun ist, und den Ring schwenken. (Wave ring - irgendwie erinnert mich das schon wieder an Colossal Cave!) Die Tür verschwindet und wir legen den Ring ab, wir brauchen ihn jetzt nicht mehr.

Die Rampe gehen wir auch noch nicht runter, aber dafür nehmen wir das Messer mit und bringen es zum Sarg in die Kapelle. Jetzt gehen wir nach Westen und klettern in den Kamin. Hier liegt ein schmutziges Idol rum. Wenn wir dran reiben, geht ein wenig vom Staub ab und es leuchtet kurz auf. Machen wir es also richtig sauber (clean idol) und siehe da, es wird uns prächtig als Lampe dienen! Wo wir schon mal hier sind, machen wir gleich mal den Rauchabzug (flue) auf und klettern rein. Ein seltsames Stöhnen tönt von irgendwoher. Unheimlich... aber ändern können wir im Augenblick nichts daran. Also zurück zur Kapelle und zum Sarg.

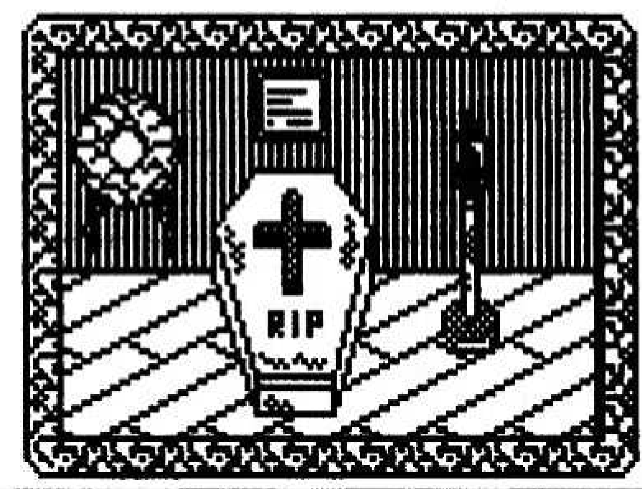
Jetzt machen wir eine längere Wanderung. Wir gehen nach Süden, Westen, Süden und Osten und nehmen Schwert und Schild. Nun geht's zurück nach Westen, Norden, Osten und Norden. Mit dem Schwert können wir die Trophäen von der Wand hebeln (get heads). Weil wir aber nur ungerne schwere Elchsgeweihe oder so was mit uns rumschleppen, legen wir die Köpfe gleich wieder ab. Das Schwert brauchen wir auch nicht mehr. Den Safe, der hinter den Trophäen versteckt war, können wir leider noch nicht aufmachen, da wir die Kombination nicht wissen. Gehen wir also zweimal nach Osten. Wir kommen in einem Labor an, in dem irgend ein Wahnsinniger herumexperimentiert hat. Ab und zu explodieren unkontrolliert Präperate und ohne Schild hätten wir schlechte Karten. Ansonsten findet sich hier noch eine Juju-Tasche (irgendwelches Voodoo-Zubehör, man frage mich nicht was) und Chemikalien. Die Tasche können wir nicht mitnehmen, da sie magisch am Boden festgeklebt ist. Dafür nehmen wir aber die Chemikalien. Ein kurzer Blick zeigt, daß man sie mixen kann, und genau das tun wir auch (mix chemicals). Jetzt geht's zurück zur Kapelle und von da aus nach Süden, Westen und Süden.

Durch die winzige Tür, die wir hier finden, passen wir so ohne weiteres nicht hindurch. Das ändert sich aber schnell, wenn wir unser Chemo-Cocktail trinken (drink chemicals). Dr. Jekyll läßt grüßen. Das Ergebnis mag ja ganz nützlich sein, aber ob das auf dauer so schön ist? Wie dem auch sei, wir passen jetzt problemlos durch die Tür und finden uns auf einem Friedhof wieder. Die Säge wird uns bestimmt nützlich sein, wir stecken sie ein. Dann werfen wir einen näheren Blick auf die Gräber. Von den finsteren Drohungen lassen wir uns nicht weiter beeindrucken und wir pflücken das vierblättrige Kleeblatt ab. Wir gehen zurück

nach Osten und nach Norden und kommen bei der Gefängniszelle an. Natürlich reitet uns der Teufel und wir sehen hinein. Rums! Die Tür fällt zu, das war ja fast so überraschend wie ein US-Thriller. Lesen wir erst einmal die Werbebroschüre, die hier herumliegt. Dann verschaffen wir uns mit Hilfe der Säge gewaltsam einen Ausgang (saw door).



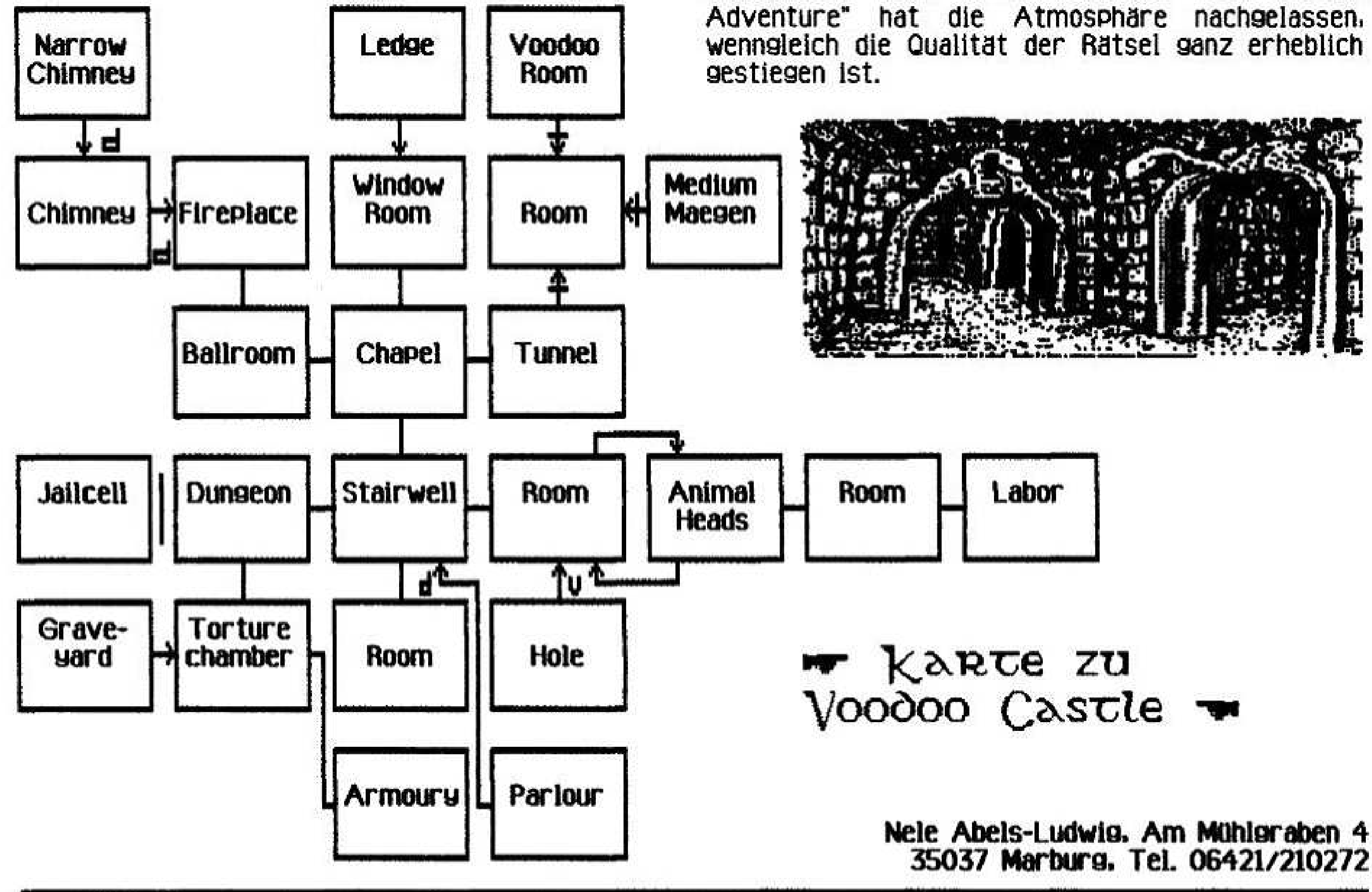
Gehen wir zurück zur Kapelle und dann nach Norden. Normalerweise fällt das Fenster immer zu, wenn man diesen Raum betritt, aber dank des Kleeblattes, bleibt es jetzt offen stehen. Wenn draußen ein Rabe schreit, hören wir ihm zu (listen raven), ansonsten klettern wir aus dem Fenster hinaus (go window). Wir finden eine Puppe, ein genaues Abbild von Graf Christo, welche von Nadeln durchbohrt ist. Na, wenn das man keine Voodoo-Puppe is! Die Nadeln kann man so ohne weiteres natürlich nicht rausziehen, dafür braucht es stärkere Magie. Bringen wir die Puppe erst mal zum Sarg. Das Kleeblatt brauchen wir auch nicht mehr.
Jetzt geht's nach Osten und die Rampe runter, die wir am Anfang freigelegt haben. Die kleine Plakette nehmen wir mit, wir werden später eine Möglichkeit finden, sie zu lesen. Jetzt geht es erst einmal durch das loch (go hole) und in "Medium Maegen's Mad Room". Leider haben wir Maegen dabei erschreckt und sie ist weggelaufen, aber wir haben ja die Reklame in der Gefängniszelle gelesen und können sie zurückrufen (summon medium). Das medium erzählt uns einige wichtige Dinge, die wir uns gut merken sollten. Aber wie kommen wir jetzt wieder raus? Die Rampe hoch geht nicht, die ist viel zu glatt. Also werfen wir einmal einen Blick in die Kristallkugel, um eine Erleuchtung zu finden... hups, das war ja einfach!
Jetzt wollen wir doch einmal sehen, ob man nicht irgendwie die Plakette lesen kann. Die Schrift ist zu klein, also brauchen wir eine Art Lupe. Gehen wir nach Westen und Süden und nehmen die zerbrochenen Glasscherben. Das ist zwar besser, aber die Schrift ist immer noch nicht lesbar, weil es zu hell ist. Wir brauchen also eine dunkle Ecke. Gehen wir einmal nach Osten. Unter dem Kessel ist ein dunkles Loch. Verschieben wir den Topf (move kettle) und legen wir unsere Lampe, das Idol ab. Dann geht's in das dunkle Loch. Wenn wir jetzt die Plakette lesen (read plaque), sehen wir, daß es sich um die Safekombination handelt. Fein! Aus dem Loch herausgeklettert (up) gehen wir gleich noch mal zurück, aber diesmal mit Lampe. Wir finden einen Kaninchenfuß, einen (amerikanischen) Glücksbringer. Erinnern wir uns an Maegens Weissagung? Wir gehen zurück zum Sarg und legen den Hasenfuß ab. Auf die Frage "On what?" antworten wir mit "on man". Ein Donnerschlag beweist, daß das nicht ganz falsch war.
Jetzt geht's zum Safe, den wir mit der richtigen Kombination öffnen (turn 1. Zahl, turn 2. Zahl). Wir schauen hinein und finden einen antiken Hammer. Mit einem Hammer und einer Säge kann man eine ganze Menge anfangen und außerdem haben wir ja schon eine Bretterwand gefunden. Wir gehen also in den Ballsaal und klettern in den Kamin wo uns der Durchgang zuerst versperrt war. Wir ziehen mit dem Hammer (der Hammer ist ein Klauenhammer) die Nägel raus (remove nails) und nehmen dann die Bretter ab (remove boards). Damit wir die Hände frei haben, legen wir beides wieder ab. Ein Gitter taucht hinter den Brettern auf, daß wir ohne viel Federlesens durchsägen. Das Werkzeug und das zersägte Gitter brauchen wir jetzt auch nicht mehr. Dafür finden wir aber einen Knopf (sehr benutzerfreundlich angebracht), den wir als echte Abenteurer natürlich sofort drücken müssen. Wir werden von einem riesigen ventilator in die Luft gesogen und finden weiter oben im Kamin einen steckengebliebenen Schornsteinfeger - daher also das unheimliche Stöhnen. Weil wir gut erzogen sind, geben wir dem armen Kerl einen kräftigen Stoß (push sweep) uns befreien ihn so. Als Dank reicht er uns dafür ein Stück Papier, auf dem ein weiteres Zauberwort steht.
Gehen wir zurück zum Sarg und von da aus nach Süden und die Treppe rauf. Hier finden wir eine Juju-Statue. Bei näherer Untersuchung stellen wir fest, daß sie aus Stein ist. Also sagen wir doch mal das Zauberwort auf. Rums! Ein Donnerschlag und die Statue ist wieder ein Mensch. Der Juju-Mann murmelt etwas vor sich hin, und wenn wir genauer hinhören, kriegen wir auch mit, daß er uns seine Tasche schenkt. Die Juju-Tasche war im Labor am Boden festgeklebt. Wir gehen also noch einmal hin (den Schild nicht vergessen!) und können die tasche jetzt auch tatsächlich mitnehmen. Verlassen wir das Labor und legen jetzt endlich den lästigen Schild ab.
In der Tasche sind ein Stock und ein Buch. Wir nehmen beides aus heraus und lesen das Buch. Ein Rezept, wie man Flüche aufhebt...wie praktisch!



Leider fehlt eine Seite (Schimpf!) Vielleicht erinnern wir uns aber daran, daß vor Medium Maegens Raum ein unschuldig aussehnder Spalt in der Wand war. Und vielleicht haben wir die Bemerkungen des Juju-Mannes sehr sorgfältig gelesen. Und vielleicht erinnern wir uns auch an Maegens Bemerkungen über eine hilfreiche "moving bag". Dann ist nämlich alles ganz einfach. Wir rutschen die Rampe runter und schwenken die Tasche (wave bag). Mit einem Donnerschlag erweitert sich der Spalt. Wir gehen hinein und finden in einem geheimen Voodoo-Raum die verlorene Seite. Jetzt ist das Rezept vollständig und wir können ernsthaft anfangen!
Wir schauen wieder in die Kristallkugel und sehen zurück zum Sarg. Jetzt lesen wir noch einmal Buch und Seite zusammen und halten uns genau an die Anweisungen. Wir nehmen das Messer und ziehen einen Kreis um den Sarg (circle coffin). Dann schwenken wir den Stock (wave stick) und rufen "Chant" (yell chant). Die Nadeln fallen aus der Puppe, der Fluch ist aufgehoben und das Spiel ist gelöst. Jetzt können wir mutig voranschreiten und uns im fünften Scott-Adams Abenteuer mit Graf Dracula selber anlegen.

Eine Bewertung

Irgendwie läßt sich am Thema dieses Abenteuers schon sehen, daß das Ehepaar Adams in den 80ern seinen Wohnsitz in Florida hatte. Im Süden der USA ist der Voodoo-Kult, der mit den in Afrika geraubten Sklaven ins Land kam immer noch weit verbreitet und in die populären Mythen eingegangen. Aber nach Europa, und vor allem nach Transsylvanien, gehört Voodoo nun wirklich nicht. Dieser thematische Konflikt wirkt sich meiner Meinung nach sehr störend auf das Abenteuer aus. Es kommt keine authentische Stimmung auf, weil die Dinge "nicht passen". Wenn sich die Autorin bei "neutraler" Magie beschränkt hätte, wäre dieser Bruch nicht dagewesen. Dazu kommt, daß viele Elemente des Spiels nicht ausreichend erklärt werden. Was ist eine Juju-Tasche? Das hätte sich zumindest mit einer einzeiligen Erläuterung sagen lassen. Auch andere Auslassungen sind lästig. Woher soll der Spieler wissen, daß man ausgerechnet mit dem Hammer Nägel ziehen kann? Ein kurzer Hinweis darauf, daß es sich um einen Klauenhammer handelt, hätte hier schon gereicht. Auch die Raumbeschreibungen lassen zu wünschen übrig. Zu oft muß man "a room in the castle" lesen. Dabei hat doch Adventureland gezeigt, wieviel Stimmung sich mit einigen Stichworten erzeugen läßt. "Voodoo-Castle" wiederholt den Eindruck, den das andere Abenteuer von Alexis Scott, "Pirate Adventure", hinterlassen hat: eine Unmenge Gegenstände liegen mehr oder weniger unmotiviert in der Gegend herum und wollen in richtiger Weise kombiniert sein. Im Vergleich zu "Pirate Adventure" hat die Atmosphäre nachgelassen, wenngleich die Qualität der Rätsel ganz erheblich gestiegen ist.



Karte zu Voodoo Castle

Nele Abels-Ludwig, Am Mühlgraben 4
35037 Marburg, Tel. 06421/210272

MODEM VTX 5000

Dieses Modem scheint in Spectrum-Kreisen weit verbreitet zu sein, obwohl es nur für das englische Telefonnetz vorbereitet ist. Wer hier in Deutschland günstig ein solches Modem bekommen kann, sollte hier zuschlagen und meine Tips zum Umbau nutzen.
Die Technik des britischen Telefonnetzes unterscheidet sich im Wesentlichen nur durch die Übermittlung des Klingelsignals, d.h. man könnte hier in Deutschland mit einem britischen Telefon telefonieren, nur klingeln würde es nicht. Unser Modem braucht jedoch nur Daten zu empfangen und senden, die gesamten anderen Funktionen erledigt unser vorhandenes Telefon.
Vor dem Umbau noch ein wichtiger obligatorischer Hinweis:
der Anschluß an das öffentliche Telefonnetz ist nicht erlaubt, das Modem hat keine deutsche Zulassung und durch den Umbau erlangt es die "AAE = Allgemeine Anschalteerlaubnis" erst recht nicht...

Im Gehäuse befinden sich 2 Platinen. Die erste enthält das ROM mit der Software, dem I/O-Baustein und die serielle Schnittstelle. Auf der zweiten Platine kann die englische Telefonbuchse ausgelötet werden, sie wird nicht mehr benötigt. Das fest angeschraubte Telefonkabel wird ebenfalls entfernt. An die 4-polige Schraubleiste sind für uns nur die beiden äußeren Kontakte (1 und 4) wichtig, sie entsprechen La und Lb.

Zum Anschluß benötigt man einen TAE "N" Stecker, wie er an Faxgeräten und Anrufbeantwortern zu finden ist. Pin 1 und 6 verbindet man mit dem Kontakt La, Pin 2 und 5 mit Lb. Zum Anschluß an das Telefon benötigt man eine "NFN"-Telefondose, die normalerweise in jedem Haushalt vorhanden sein müßte oder einfach umgerüstet werden kann ("Bestimmungen beachten"...).

AUSWAHL EINER MAILBOX
Modem an Spectrum und Telefon anschließen, Spectrum einschalten. Im Menü >BREAK< und >RUN< drücken (Fehler im VTX umgehen) oder anderes Terminalprogramm laden, zum Beispiel Fireview 2.
Mit dem Telefon Verbindung zur Mailbox aufbauen, beim Hören des Modemtones "Line"-Schalter auf ON, Hörer auflegen.
Nun im Terminalprogramm einlogen -> Viel Spaß!

MAILBOXEN MIT 1200/75 BAUD
Ich habe eine Liste englischer Boxen, die mit dem VTX 5000 zusammenarbeiten. Sollte von Seiten der Mitglieder Interesse bestehen, werde ich sie hier gerne veröffentlichen.
Wer kennt Mailboxen in Deutschland, die mit 1200/75 Baud arbeiten? Hinweise bitte an den Club oder direkt an mich:

Michael Beise, An der Klapphake 27
32351 Stemwede, Tel. 05474/1648, Fax /318

In der Kürze liegt die Würze

oder 1 KByte ist genug

Nun, ich versuche in loser Folge einfache Programme, Tips und Tricks für Neueinsteiger und Schreibfaule zu bringen. Aber vielleicht gibt es auch was für alte Hasen. Die für die nächsten Infos gedachten (kurzen) Listings sollen dazu anregen, sie eventuell ganz normal zu übernehmen oder in vorhandene bzw. vorgesehene Programme einzubauen oder diese Listings noch zu verbessern bzw. mit ihnen zu experimentieren.
Heute will ich aber noch auf etwas anderes eingehen. Sicher kennen die meisten von euch den Spectrum mit der Radiergummitastatur. Ihn gab es in der 16K- und 48K-Ausführung. Nun stellte sich die Frage, welche Ausführung man hat. Normalerweise findet man an der Unterseite einen Aufkleber, welche Version vor einem liegt. Nun, ich habe gebrauchte Speccies gesehen, wo dieser Aufkleber abgegangen war. Da drängt sich natürlich die Frage erst recht auf, welchen man hat.
Das einfachste ist, seinen Specci selbst zu fragen. Und das geht so einfach. Gib folgendes ein:

```
PRINT PEEK 23732+256*PEEK 23733
```

Oben links auf dem Bildschirm gibt der Specci eine fünfstellige Zahl aus.
Ist die Antwort 32767, so handelt es sich um die 16K-Version, ist die Antwort 65535, dann freue Dich, dann hast Du die 48K-Version.
Ist es eine ganz andere Zahl, so ist der Specci krank. Dann solltet ihr euch an den Spectrum-Doktor Jean Austermühle wenden.
So, das wär's für heute...

Rupert Hoffmann, Tulpenstr. 22
92637 Weiden, Tel. 0961/6341321

P.S.: Obwohl ich nicht weiß, ob dieser Artikel noch im Dezember erscheint, wünsche ich euch allen frohe, friedvolle Weihnachten und einen Super-Rutsch in ein neues Specci-Jahr! Und auch, wenn es nachträglich sein sollte!!!

BASIC für Anfänger

TEIL 4

Nach langer, unfreiwilliger Pause kann ich endlich wieder an meinem Rechner arbeiten. Daher will ich nicht noch mehr Zeit verschwenden, sondern sofort zur Sache kommen.
Diesmal wollen wir versuchen, mit einfachen Mitteln Daten in den Rechner zu befördern, um sie in das Program einzubinden. Dazu stehen uns zunächst einmal zwei Befehle zur Verfügung, in denen mehr drinsteckt, als man auf den ersten Blick sieht.

1. INKEY$
2. INPUT

Der erste Befehl überprüft, ob gerade in dem Moment eine Taste gedrückt wurde, und kann bei entsprechender Programierung reagieren, unterbricht aber nicht die Programbearbeitung.
Der Zweite erlaubt die Eingabe von Zahlen und Text, hält aber das Program bis zur Bestätigung der Eingabe mit ENTER an.
Durch diese kurze und vereinfachte Darstellung sieht man schon, daß beide Befehle für bestimmte Anwendungsfälle geeignet und für andere ungeeignet sind.
Nehmen wir den ersten mal unter die Lupe: Eine direkte Abfrage sieht dann etwa so aus -



```
10 IF INKEY$="a" OR INKEY$="A"
   THEN LET x=5: LET p=p+d:
   GO TO 1000
```

Wenn der Rechner hier ankommt, wird er überprüfen, ob eine Taste gedrückt ist (Annahme - JA).
Dann überprüft er, ob es die Taste "a" ist. (Annahme - CAPS LOCK war aktiviert - also Taste "a" richtig, Zeichen aber -A-)
Also wird er feststellen, daß eine der beiden miteinander verknüpften Bedingungen richtig erfüllt ist. Bei dem Zwischenbefehl OR reicht das aus, damit er den dahinterstehenden Teil der Befehlszeile erreicht (Andernfalls würde er sofort zur nächsten Zeile springen, also ALLES hinter der Bedingung übergehen - auch wenn es mit Doppelpunkt abgetrennt ist.).
Die Variable -x- wird hier definiert und mit dem Wert -5- versehen (Der Einfachheit halber sagen wir mal, die anderen seinen schon definiert worden).

Das funktioniert soweit ganz gut, offenbart aber direkt, was passiert, wenn diese Bedingungen nicht erfüllt wurden, und der Rechner im weiteren Programablauf auf die Variable treffen würde (bei Erstdurchlauf des Programs). Er würde mal wieder meckern, daß da jemand vergessen hat, einen Wert vorzugeben.
Also sagt uns das, daß wir sehr gut überlegen müssen, welche Dinge wir hinter einer solchen Befehlszeile einbauen, da diese ja nicht immer erreicht werden.
Andererseits wollen wir mal sehen, ob wir nicht doch eine Unterbrechung des laufenden Programs hinbekommen. Schließlich macht es wenig Sinn, wenn der Rechner uns fragt, ob wir -A- oder -B- wollen, die Antwort aber nicht abwartet.

```
10 IF INKEY$ ="" THEN GO TO 10
```

Jetzt wird der Rechner erst weiterkommen, wenn wir irgendeine Taste drücken.

```
20 IF INKEY$="1" THEN GO TO 40
30 IF INKEY$="2" THEN GO TO 100
35 GO TO 10
```

Dieses Program ermöglicht es, gezielt abzufragen, welche Taste gedrückt wurde (Wenn weder Zeile 20 noch Zeile 30 ausgeführt werden können, kommt es automatisch wieder zu Zeile 10 und damit zum Anfang zurück).
Bis hier sieht es gut aus, aber was passiert, wenn wir so kurz auf die Taste getippt haben, daß der Rechner erst bei Zeile 20 ist, wenn Taste -2- schon wieder oben ist?
Nun - die Bedingung von Zeile 30 ist nicht erfüllt, damit geht es wieder zurück.
Das zeigt, daß es noch ein Problem zu überwinden gilt (Immerhin gibt es Abfragen mit mehr als zwei Möglichkeiten).

Nun gut - dann versuchen wir es mal anders:

```
10 LET A$=INKEY $
20 IF A$="" THEN GO TO 10
```

Ergebnis - Der Rechner MERKT sich, welche Taste wir gedrückt haben und hat danach alle Zeit, die er braucht um dieses Zeichen in seinen Programablauf einzubinden.
Allerdings sollten wir am Ende einer solchen Abfrage nie vergessen, ihm zu sagen, was er tun

soll, wenn keine der Bedingungen erfüllt wurde (meistens zum Anfang zurückkehren).

```
30 IF A$="1" THEN GO TO 100
40 IF A$="2" THEN LET x=30: PRINT
   "Variante zwei angewählt":
   GO TO 500
50 IF A$<>"e" OR A$<>"E" THEN GO
   TO 10
60 PRINT "Sie haben -E-xit
   gewählt": PAUSE 100: NEW
```

Bei dieser Demo sage ich ganz klar, was der Rechner machen soll, wenn die Tasten -1- oder -2- gedrückt wurden, und was er machen soll, wenn -E- NICHT gedrückt wurde.
Tritt all das nicht ein, MUSS -E- gedrückt worden sein, so daß der Rechner dafür keine neue Abfrage mehr braucht.
Mit ein bißchen Geschick und einigen Versuchen (allerdings besser ohne NEW) werdet ihr noch sehr viele wunderbare Möglichkeiten für diesen Befehl finden.
Der zweite Eingabebefehl eröffnet genau die Möglichkeiten, die der erste nicht hat - Die Eingabe von beliebigen Texten oder Zahlen.
Allerdings hält er die Programbearbeitung solange auf, bis eine Eingabe erfolgt und mit ENTER bestätigt wurde. Bei dem oberen Program könnte ich z.B. eine zeitliche Grenze setzen, wenn ich folgenden Zusatz eingebe:

```
 5 LET Z=1
15 LET Z=Z+1: IF Z=500 THEN GO TO 60
```

Das Ergebnis wäre nach Ablauf von 500 Durchgängen von Zeile 10 bis 20 (auch wenn Tasten gedrückt wurden - außer den richtigen) die Ausführung von Zeile 60...
Bei INPUT ist eine solche Zeitvorgabe nicht möglich. Außerdem muß vor der Eingabe feststehen, was ich eingeben will.

```
10 INPUT a
```

erwartet eine Zahl. Erkennbar wird das daran, daß der Cursor, der jetzt unten links auftaucht nicht in Anführungszeichen steht. Gebe ich jetzt ein: **Test ENTER**
wird er nach der Variablen Test suchen (Das ist nämlich auch möglich - Variablen einzugeben).
Findet er Test, wird er dessen Wert in die Variable a überschreiben. Er wird aber nicht das WORT Test verarbeiten !
10 INPUT a$ wiederum führt dazu, daß die Eingabe von "10" ENTER dem Rechner den String a$ mit den ZEICHEN eins und null füllt. Sonst passiert nichts (Eine Möglichkeit, ein Program abzubrechen ergibt sich hierbei dadurch, mit dem Cursor hinter das zweite Anführungszeichen zu springen und beide mit DELETE zu löschen - dann STOP eingeben (Sym.shift und a) und mit ENTER bestätigen. Ergebnis ist ein Programabbruch mit der Fehlermeldung STOP in INPUT.).
Die Anführungszeichen kann man auch wegbekommen, wenn die Zeile so aussieht:

```
10 INPUT LINE a$
```

Der Rechner bearbeitet den Wert allerdings trotzdem als String. Will man eine Erklärung oder etwas anderes miteinbringen, solltet ihr folgendes versuchen:

```
10 INPUT "Wie heißt WoMo mit
   vollständigem Namen ?";LINE a$
```

Damit sind die Möglichkeiten dieses Befehls noch lange nicht erschöpft. Es ist z.B. möglich die Abfrage mit AT auch in die Mitte des Bildschirms zu rücken (waagerecht - eine senkrechte Positionsänderung ist mir noch nicht gelungen, auch das Handbuch konnte mir diesesmal die nötige Erklärung nicht liefern.). Oder eine als Zeichenkette eingegebene Zahl auch wirklich in einen Zahlenwert umzuwandeln.
Da das aber bereits einige Erfahrung im Umgang mit diesem Befehl voraussetzt, will ich hier darauf nicht weiter eingehen.
Es gibt außerdem noch einen Befehl, der sich IN nennt. Da dieser aber nicht so verständlich im Basic zu gebrauchen ist, halte ich ihn für nicht unbedingt sinnvoll, außer, wenn es um die Abfrage von mehreren Tasten GLEICHZEITIG geht. Da das mit dem INKEY$ nicht geht, macht dieser Befehl dann Sinn (Etwa um eine Joysticksteuerung einzubeziehen).
Zum Schluß noch etwas, was es bei der Eingabe von Zeichenketten zu beachten gilt:
Wenn innerhalb der Zeichenkette die Anführungszeichen verwendet werden müssen, so sind diese bei der Eingabe doppelt zu setzen. Also: "Ich sage ""Nein"" zu eurem Plan !"
Bei der Ausgabe wird jeweils ein Zeichen abgezogen, so daß sich dadurch auch die Gesamtposition des Textes nach jedem Anführungszeichen um eine Stelle nach links verschiebt.
Alle anderen Sonderzeichen, wie Klammern oder der Doppelpunkt können innerhalb der Kette völlig wahlfrei kombiniert werden, ohne dadurch irgendwelche Ablaufprobleme hervorzurufen. Die Zeile:

```
"Ich will folgendes: 10 Brote(ich habe
Hunger) und drei ""Bit"""
```

sieht dann bei der Ausgabe so aus:

```
Ich will folgendes: 10 Brote(ich habe
Hunger) und drei "Bit"
```

Ich habe die Zeilen absichtlich untereinander gesetzt, um die Verschiebung darzustellen (Ein "Bit" ist übrigens ein sehr gutes Pils aus Bitburg - keine Dateneinheit).

So - jetzt noch ein Tip, wenn ihr im Listing etwas besonders hervorheben wollt:
EXTEND MODE, dann CAPS SHIFT und -9-, Dateneingabe und wieder EXTEND MODE, dann CAPS SHIFT und -8-
Die Wirkung innerhalb einer Textausgabezeile (etwa 100 PRINT "Dies ist ein Test") bleibt auch im Programablauf erhalten. Mit -1- bis -7- und -0- könnt ihr auf dieselbe Weise jederzeit INK eine neue Farbe zuweisen.
Also viel Spaß bei euren bunten Listings

Peter Rennefeld, Genhodder 19
41179 Mönchengladbach, Tel. 02161/571141

Universalsyntax für Nachladeteile



Es gibt sehr viele nicht-kommerzielle Programme für den Speccy, und da hierbei die freie Weitergabe nicht verboten, sondern sogar erwünscht ist, werden solche Programme gern und viel getauscht und kopiert. So können wir vom SPC viel Freeware (= PD) erhalten und auch von einzelnen Clubmitgliedern etwas aus deren Programmsammlungen beziehen.
Die so erhaltenen Programme kopieren wir dann auf unser Lieblingsspeichermedium, sei es nun Tape, Microdrive, eines der verschiedenen Disk-Systeme oder gar Festplatte. Was uns danach leider meistens nicht zu tun erspart bleibt, ist die Anpassung der BASIC-Nachladeroutine an unser Speichermedium. So müssen wir z.B. aus der Tape-Syntax

```
LOAD "part1" CODE
```

die Microdrive-Syntax machen:

```
LOAD *"m";1;"part1" CODE
```

und das oft an mehreren Stellen der BASIC-Nachladeroutine. Diese Arbeit müßte aber eigentlich gar nicht sein! Wenn sich Programmautoren an die nachfolgend vorgeschlagene Universalsyntax halten, braucht an den Programmen gar nichts angepaßt zu werden, ob nun von Tape, Microdrive, Opus oder Plus D geladen werden soll. Auch beim Speichern entfallen die lästigen Anpassungen.
Vor dem ersten LOAD oder SAVE-Befehl sollten folgende Zeilen im BASIC-Loader stehen:

```
100 INPUT "BITTE LADEMEDIUM AUS
    WAEHLEN:"'"Microdrive/Opus/
    PlusD (m)"'"oder TAPE (t)? ";t$
110 IF t$<>"m" AND t$<>"t" THEN
    GOTO 100
```

Die Ladebefehle (Speicherbefehle etc. analog) sollten dann jeweils aus zwei Zeilen bestehen, und zwar:

```
IF t$="t" THEN LOAD
"programmteil" CODE
 IF t$="m" THEN LOAD *"m";1;
"programmteil" CODE
```

Das klappt deswegen, weil auch Opus und Plus D die ZX Microdrive-Syntax verstehen. Hier die Beschreibung der Microdrive-Syntax:
Die Befehle SAVE, LOAD, VERIFY und MERGE werden mit allen Zusätzen (z.B. CODE, SCREEN$, LINE) so benutzt wie mit Tape, nur die Syntax lautet

```
LOAD *"m";1;
```

dann kommen der Programmname, der immer angegeben werden muß, und die eventuellen Zusätze.
Ich möchte mit diesem Artikel anregen, möglichst viele zukünftig zu verbreitenden Programme so wie oben beschrieben zu schreiben.
Schreibt doch mal, wie Ihr die Idee findet oder wenn ihr Verbesserungsvorschläge habt. Ich würde mich freuen.

Andreas Schoenborn, Gössingstrasse 44
44319 Dortmund, Tel. 0231/217103
e-mail: aschoenbo@aol.com



Beitrag zu „UNERASER" von Helge Keller

Klasse, Helge! Dein Uneraser ist eine feine Sache. Aber im Vorwort hast Du etwas gesagt, was meines Erachtens nicht ganz stimmt. Du sagtest, daß es wahrscheinlich keine Software gibt, die etwas ähnliches wie "Uneraser" enthält. Dem ist aber nicht so. Seit mehr als 4 Jahren habe ich das Programm mit dem Namen **Disk Doktor"** ein in **Deutsch** geschriebenes Programm im Mai 1988 von Axel Töpfer, vertrieben von Kai Uffenkamp. Der Autor war damals Mitglied im Spectrum Userclub Wuppertal; er verkaufte es mir für 15 DM (bei Uffenkamp 49 DM), mit der Auflage, einen Testbericht für das Info zu verfassen. Ob der Autor noch im SUC, oder gar im SPC ist, weiß ich nicht. Mit dieser Software gelang es mir, schon manches File zu retten.
Ansonsten mach weiter so, Helge! Deine Artikel für die Opus lese ich immer aufmerksam... Unverzichtbar!!!

Rupert Hoffmann, Tulpenstr. 22, 92637 Weiden

Zusätzlich zu den beschriebenen Neuerungen des Z80 Emulator v.3.04 und v3.03 vom letzten Clubheft, hier noch die

Deutsche Übersetzung der Neuerungen von Z80 v3.05

(•) = nur in der registrierten Version !
Die Namen in den Klammern sind die Spiele, bei denen die verbesserten Fehler zuerst auftraten oder der Namen der Leute, die den Fehler zuerst gemeldet haben.

Neuerungen Version 3.05, offiziell veröffentlicht am 11.11.1996):

- Die Maschinen-Code Befehle RLD und RRD können das ROM nicht mehr verändern (Soldier of Light; James McKay und Lee Tonks ala Blood)
- RES/SET IX/IY kann das ROM nicht mehr ändern (Red Scorpion; Fehler gemeldet durch Robert Zmyslowicz)
- Disciple/+D Centronics Drucker Fehler behoben.
- Disciple COPY SCREEN$ Fehler behoben.
- Schalter -OsND hinzugefügt, um die physikalischen Laufwerke den MGT Laufwerken beliebig zuordnen zu können. D.h. man kann jetzt das Laufwerk B: des PC standardmäßig als Laufwerk A: des MGT einstellen usw. Dies ist besonders dann praktisch, wenn man z.B. als PC Laufwerk B: ein 720k Laufwerk eingebaut hat, welches man immer als MGT-Laufwerk A: verwendet. (Vorgeschlagen von Einar Gattoni Saukas und auch ein Wunsch von mir)
- Schalter -ti für .TAP-File Verzeichnis-Wahl berücksichtigt nun beides: Sowohl das aktuelle, als auch das Standard .TAP-File Verzeichnis. (Einar Gattoni Saukas)
- Fehler der Filename-Auswahl-durch-Drücken-Buchstabe-für-Buchstabe, (falsch ab v3.04) behoben. (Bernhard Lutz, Einar Gattoni Saukas)
- Erweiterte Funktion von Schalter -d (Double Interrupt Frequency) um niedrigere und höhere Interrupt Frequenzen als 50 Hz einstellen zu können. (Vorgeschlagen von Cristian Secara)
- Die Funktions-Tasten funktionieren jetzt auch, wenn das Tape Info Fenster angezeigt wird. (Einar Gattoni Saukas)
- Fehlerbehebung: Wenn Z80 zusammen mit einem Speichermanager wie QEMM lief erzeugten die Kombinationen LD SP,#FFFF/RET und ../RST cc eine Allgemeine Schutz-Verletzung. (Robert Zmyslowicz)
- Fehlerbehebung: Z80 "komprimiert" manchmal 16k große Programm-Blöcke in mehr als 16k, und diese können dann nicht mehr in den Emulator geladen werden. Z80 Daten-Format wurde leicht verändert. (Robert Zmyslowicz, Erik Kunze)
- Fehlerbehebung: Langer OTIR nach der Adresse #FE im Hi Res Color Modus bringt Z80 zum Absturz. (Confuzion; Bernhard Lutz)
- Fehlerbehebung in der OUT #FE Routine wenn der Sound abgeschaltet wird; brachte Emulator dazu manchmal sehr langsam zu laufen (Cristopher Heys)
- Z80 läuft nun auch unter Windows 95 in der DOS-Box. (v3.04 tat das schon, doch stand es noch nicht in dieser Neuheiten-Liste).
- Einige Fehler in der technischen Beschreibung behoben (Einar Gattoni Saukas)
- Schalter -tx und -tp, hinzugefügt, um das Tape-Info Fenster während des Ladens zu unterdrücken, und um nach jedem geladenen Tape-Block auf einen Tastendruck zu warten. Diese Einstellungen können auch per Menu eingestellt werden. (Vorgeschlagen durch Blood)
- Z80 läuft nun wieder mit allen Prozessoren (ab 8088/8086).

(•) - Fehlerbehebung: Z80 kann keine read-only VOC-Files benutzen, und TAP2VOC produziert diese ohne Grund. (Einar Gattoni Saukas)

(•) - Out2Voc der registrierten Version v3.04 lief nicht da ein falsches Speicher Modell gewählt wurde (Wojtek Wasilewski)

(•) - Fehlerbehebung: Das Abspielen eines .VOC-Files und danach Laden eines .TAP-Files bringt Z80 zum Absturz (Wojtek Wasilewski)

(•) - Fehlerbehebung: Das Laden eines +D .Z80 Snapshots ohne vorhandenes PLUSDROM.BIN File bringt Z80 nun automatisch dazu einen Disciple Modus zu wählen, anstatt eine Fehlermeldung auszugeben und auf den DOS-Prompt zurück zu kehren (Robert Zmyslowicz)

- Die AMX Maus wurde überall als AMS Maus bezeichnet. (Erik Kunze)
- Einige Fehler in der technischen Dokumentation behoben (Einar Gattoni Saukas)
- Eine Liste der Disciple/+D System-Variablen in Z80.DOC hinzugefügt.
- Die Tastenkombination ALT-F7 um .TAP-Files abzuspielen funktioniert nun mehr intuitiv, nach Vorschlägen von Einar Gattoni Saukas
- Fließ Bus Emulation verbessert im HRC Modus (Ricochet; Lee Tonks erkannte das Problem)
- Fehlerbehebung: IN zur Seite (Page) des Multiface rom/ram in oder out verändert das A Register (Genie 128; James McKay und Blood)
- Fehlerbehebung: Level Zahlen wurden manchmal falsch zusammengesetzt, wenn ein Name für ein .DAT-File erzeugt wurde. (Robert Zmyslowicz)
- Fehlerbehebung: Wenn zwei Snapshots mit dem gleichen Namen existierten, wurde immer der .SNA geladen, und nie der "arme" .Z80-Snapshot (Blood)

Die Shareware-Version v3.04 gibt es im Internet u.a. auf dem Server FTP.NVG.UNIT.NO --> Directory: /PUB/SPECTRUM oder auch bei mir direkt gegen Einsendung einer 3 1/2 DD oder HD Diskette und 2 DM Rückporto. (Wer es schneller haben will kann ihn sich auch per Modem (Tel. 07272-92108, lange klingeln lassen und Einloggen als GAST oder GUEST) oder nach ABSPRACHE

per ISDN von mir downloaden). Hier liegt auch schon die neueste Version 3.05.

Zusatz zu den im letzten Clubheft von mir beschriebenen Fehlern, die mir beim Testen der v3.04/v3.05 aufgefallen sind:

- Bei CONFUZION von INCENTIVE Software stürzt der Emulator nur ab, wenn die HIRES-Emulation eingeschaltet ist. Hat man die HIRES-Emulation ausgeschaltet läuft das Programm einwandfrei.
Das ist insofern sehr verwunderlich, da der Emulator im HIRES-Modus eigentlich nur ein besseres Timing als im Normal-Modus hat. (Nötig z.B. für THING!, das nur im HIRES-Modus läuft !).
-> Der Fehler wurde in der neuen "offiziellen" Version 3.05 behoben (s.o.).
- Der beschriebene Fehler mit dem Zeichen "_" in Namen, der seit der Version v3.04 im Emulator vorhanden ist, wurde in der v3.05 behoben.
- Die Benutzung eines zweiten PC-Joysticks als SINCLAIR 1,2,3,4,5 (neu eingeführt ab der v3.04, Schalter -k1 bzw. -k2) funktioniert nicht! Laut dem Programmierer wird dieser Fehler aber in einer zukünftigen Version von Z80 (v3.06 ?) behoben werden ... (Er konnte mangels Joysticks das Ganze nicht testen).
- Beim Testen der (noch inoffiziellen) v3.05 fiel mir bisher noch negativ auf, daß wenn man den Emulator startet, dann per Taste F7 ein Tape-File lädt, und danach über F3 versucht einen Snapshot zu laden, der Emulator FILE NOT FOUND anzeigt und man kann keinen Snapshot mehr laden. Das geht erst wieder wenn man den Emulator vom DOS-Prompt aus neu startet. Dabei ist keine Regelmäßigkeit zu erkennen. Wer hat ähnliches beobachtet ? Anscheinend tritt der Fehler aber nur auf, wenn man Z80 per Batch-Datei von einem anderen Verzeichnis aus startet. Startet man die Z80.EXE vom eigentlichen Verzeichnis aus, so tritt dieser Fehler nicht auf. Beim weiterem Testen habe ich herausgefunden, das dieser "Fehler" nur auftritt, wenn man unter Windows95 arbeitet, und mit der alten (vorhergehenden) DOS-Version bootet. Der Fehler tritt im DOS-Modus von Windows95 (=MS-DOS 7.0) nicht auf.

Zusatz zum Tip wie man gute Snapshots mit Lade-Screen zu erstellt:
Diese Vorgehensweise ist beim Emulator v3.05 nicht mehr nötig, da es im Tape-Menu eine Option PAUSE AFTER LOAD gibt, die automatisch nach jedem geladenen Tape-Block stoppt, um auf einen Tastendruck zu warten. (Beim Emulator v3.04 zwar nicht dokumentiert, aber im Tape-Menu (Taste F7) einstellbar).

Abschließend nochmal hier die korrigierte email-Adresse, des Z80-Autors, an die man sich bei Fragen und Problemen richten sollte:

z80help@bgserv.demon.co.uk

Dies ist die Adresse von Brian Gaff, der die Registrierungen für England bearbeitet, und außer- dem den technischen Support übernommen hat.

Bernhard LUTZ, Hammerstr. 35, 76756 Bellheim
Tel. 07272-77372 (bei Sprenger)
AB/Fax/Mailbox 07272-92108
email: luzie@t-online.de



Epson Stylus 300 Tintenstrahl-drucker am Spectrum

Ein lieber Mensch hat mir einen (fast neuen) Drucker geschenkt und ich bin dabei, meine Programme an ihn anzupassen. Es gibt natürlich verschiedene Änderungen, sie sind hier gegenüber dem NEC P6+ relativ gering, dafür ist die Druckqualität bedeutend besser und fast "Laser Quality", wie auf der Verpackung steht.
Das Handbuch ist überaus bescheiden und wahrscheinlich nur für Experten ausreichend. Ich war schon über das Handbuch vom NEC P6+ aufgebracht, dieses ist aber noch durchaus luxuriös gegenüber dem vom Stylus.
Das Tastenfeld ist auch etwas gewöhnungs-bedürftig und die Einstellung damit recht trickreich, man verläßt sich wiedermal darauf, daß der Computer alles macht. So funktioniert bei meinem Drucker die Umstellung per Tastenmenü auf den deutschen Zeichensatz nicht und ich muß es per: LPRINT CHR$ 27;"R";CHR$ 2 machen, was mich wieder ein paar zusätzliche Bytes in jedem Programm kostet. Aber was solls: "Einem geschenkten Barsch schaut man be-kanntlich nicht in die Gurgel!"
An Funktionen fehlen, soweit ich bis jetzt sehen kann, die dreifache Zeichenbreite, Zeilen zurück, ESC a (rechter Randausgleich), Backspace (CHR$ 8 geht, steht aber nicht im Handbuch).
Dafür gibt es u.a. neue Befehle für Umrißdruck (Outline), Schattendruck und beides gleichzeitig, was wirklich gut geht und meine letzthin vorgestellte Routine überflüssig macht, oder unterstreichen, durchstreichen und überstreichen mit doppelter oder einfacher, durchgehender oder gestrichelter Linie.
Zu finden ist es im Handbuch nur in der Aufstellung der Codes für Druckeffekte, wie oh' Wunder, bei den Codes für Zeichentabellen, nicht im Inhaltsverzeichnis oder Index, die Angaben für Benutzerdefinierte Zeichen (download). Diese sind zwar lückenhaft und teilweise falsch (Daten: für jedes Zeichen werden 3 Byte benötigt; Hoch- und Tiefstellung nur 2 Byte), anstatt richtig 3 Byte pro Zeichenspalte, sodaß man unmöglich mit den

Angaben arbeiten kann. Wenn man aber schon weiß, wie's geht, wie ich vom NEC her, dann geht es und meine compilierten Downloadroutinen vom NEC kann ich da auch verwenden, mit 2 Änderungen: Die maximale Spaltenzahl ist zwar wie im NEC 37, aber schon beim P6+ kann man da noch etwas mauscheln, beim Stylus nicht, sodaß in der Anwendung die Zeichen etwas weniger breit ausfallen. Beim NEC ist es zweitens möglich, ja sogar theoretisch günstig, zwischen einzelne Zeichenspalten eine Nullspalte (0;0;0;) hinzuzufügen, ohne das es zu sehen ist. Beim Stylus funktioniert das zwar genauso, aber man sieht mit der 10-fach Lupe dann die Leerspalten und der Druck erscheint für das Auge entsprechend blasser (siehe Economy-Druck), hier werde ich mir noch andere Routinen kompilieren, die Leerspalten vermeiden, z.B. für doppelte Breite nicht eine Nullspalte, sondern eben jede Spalte zweimal eintragen, usw.

Eine weitere unerwartete Möglichkeit ist die, mit der Taste "FONT" einstellen zu können, ob man die Downloadschrift als proportionale oder nicht-proportionale Schrift (skalierbare Fonts) verwenden will. Darüber steht natürlich auch nichts im Handbuch, wenn es auch wage erwähnt ist.

Der NEC hat die Möglichkeit 2 Download-Zeichensätze zu speichern, hier gibt es nur einen. So fällt auch die Möglichkeit weg, doppelt hohe Zeichen (FNT-6 in voller Höhe) zu verwenden.

So gesehen ist das Gerät eine tolle Sache und zeigt wieder einmal, daß man den Spectrum immer wieder mit dem neuesten aufrüsten kann. Ich habe jetzt den NEC erstmal eingemottet und probiere, alles mit diesem zu machen.

Die 24-Nadel Druckroutinen für Screens von Hr. W. Dikomey gehen auch mit diesem Gerät, nur trotz Kompilation noch etwas langsamer als mit dem P6, man hat den Eindruck als ob der Stylus über alles immer erst nachdenken müßte. Die Routine 24Nh für hohe Dichte ist bei diesem Gerät weniger dicht, den Grund dafür muß ich suchen, wohl ein anderer Code als beim NEC.

Über weitere Versuche, z.B. mit dem DTP Programm, werde ich später nochmal berichten.

Herbert Hartig, Buchloe

Anschluß des Spectrum 16/48K, 128K und +2 an einen Hotel-Fernseher

Gerne nehme ich meinen Spectrum 48K mit auf Reisen, besonders auf Dienstreisen. Die Abende können einem sonst da ganz schön lang werden. Und außerdem habe ich so mal ein paar Stunden Zeit, auf dem Spectrum zu programmieren. Das Problem ist nur, daß viele Hotels sogenannte Hotel-TV auf den Zimmern stehen haben. Diese bekommen über eine Art Hotel-Kabelfernsehen ihre Fernseh- und Videoprogramme eingespeist. Die Möglichkeit, Senderfrequenzen über einen Sendersuchlauf oder Kanalnummer einzustellen gibt es nicht. Die Fernseher sind fest eingestellt und können nur über die Fernbedienung benutzt werden.

Der Speccy sendet sein Bild auf Kanal 36, es besteht aber keine Möglichkeit, am Hotel-Fernseher diesen Kanal einzustellen. Gottseidank haben diese Fernseher aber einen Scarteingang hinten. Wer also an seinen Spectrum 16/48K oder Spectrum+ einen Monitorausgang drangebastelt hat (siehe Artikel von J. Austermühle im Info vom Juni 1996) oder über ein Modell mit nach außen gelegtem Video-Composite Signal verfügt (Spectrum 128K oder +2), der kann diese Scartbuchse benutzen. Doch dafür muß dieser Fernseher auf externen Eingang geschaltet werden, was normalerweise mittels Taste "0" oder "AV" geschieht. Nicht so beim Hotel-TV! Aber man kann den Fernseher sozusagen zwingen, doch auf Scarteingang umzuschalten und von dort aus das Composite Video Signal zu verwenden.

Dazu müssen +9,5 bis +12 Volt auf Pin 8 der Scartbuchse gegeben werden. 9 Volt tuns aber auch schon, so daß eine 9 Volt Blockbatterie ausreicht, falls der Speccy keinen 9,5 Volt Spannungsausgang hat, so wie mein 48K Spectrum. Ich habe mir also ein Kabel gebastelt, wo aus dem Scartstecker 2 Drähte zusätzlich heraushängen und an eine 9 Volt Batterie angeklemmt sind, welche direkt am Stecker baumelt.

So haben wir wieder einmal die bösen Andersartigen überlistet, die uns den Betrieb des Spectrum nicht gönnen wollten.

Hier noch das Schaltbild für das Kabel, das ich mit dem Lötkolben Ungeübten für 12 DM inkl. Porto gerne zuschicke.

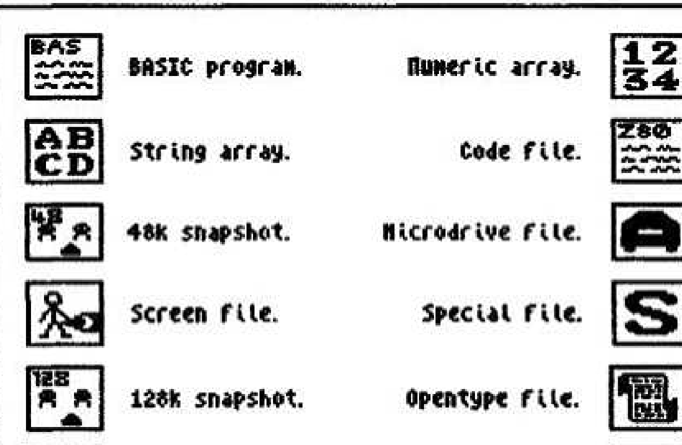
Spectrum/Batterie	Scart-Stecker	
Composite Video	20	Video In
Video-Masse	17	Video Masse
+9 bis +12 Volt	8	Function Switching TV/Ext
Masse	17	Video Masse

Für Schäden am Spectrum oder Fernseher, die u.U. entstehen könnten, kann ich natürlich keine Haftung übernehmen.

Andreas Schönborn, Gössingstraße 44
44319 Dortmund, Tel. 0231/217103
e-mail: aschoenbo@aol.com

PD-Szene

Gute Nachricht für alle Plus-D Benutzer: **IBIS**, die schon im letzten Heft angekündigte Oberfläche, ist fertig und kann ab sofort von uns bezogen werden. Es gibt zwei Versionen von IBIS: eine für das normale G-Dos und eine für Betados.
IBIS ist grafisch sehr schön gestaltet. Nach dem Laden (bzw. autobooten) wird man gefragt, von welchem Laufwerk der Inhalt angezeigt werden soll. Hat man seine Wahl getroffen, erscheint ein Screen voller Icons und die dazugehörigen Programmnamen.
Mit der Option "Next page" wird durch das 'Inhaltsverzeichnis' geblättert, das über mehrere Seiten gehen kann. Mit einem 'Klick' auf ein Icon startet man nun entweder ein Basicprogramm, ein Execute- oder Code-File. Es gibt aber etwas ganz tolles: Klickt man ein Screen-Icon an, kann man sich den Screens ansehen, klickt man ein Opentype-Icon an, kann man ein Tasword 128 oder Opentype Textfile lesen. In beiden Fällen kehrt man wieder zu 'IBIS' zurück. Das ist wirklich super.
Ja, ja, ich weiß: wo bleibt der kritische Blick? Gibt es auch etwas zu bemängeln? Nun, die Steuerung hätte vielleicht etwas vielseitiger sein können, als nur über die Tasten Q, A, O, P und Space. Auch ist sie nicht die schnellste. Und in der Option "Next page" vermisse ich die Möglichkeit, auch Zurückblättern zu können. So muß ich immer erst alle Seiten durchgehen, um wieder auf dem '1. Blatt' anzukommen.
Das ist aber alles nichts negatives. Wer Freude an einer 'Icon Based' Oberfläche hat, der darf sich IBIS nicht entgehen lassen.
Hier noch einige Beispiele aus der "Help" Seite, welche Icons angezeigt und benutzt werden können:





*** HAUSHALT ***

1 = EINGABE VON DATEN
3 = KONTO-EROEFFNUNG
5 = LADEN VON DATEN
7 = STATUSBERICHT
0 = PROGRAMM-ENDE

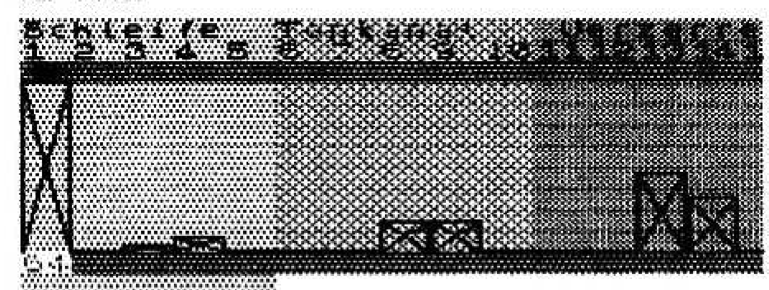
Vielen Dank an **Rupert Hoffmann**, der uns das bereits von ihm erwähnte Programm "Haushalt" geschickt hat. Gleichzeitig schrieb er uns, das er mit dem Autor Kontakt aufnehmen konnte, und sich dieser höchst überrascht zeigte, das heute noch jemand mit seinem Programm arbeitet. Die Nachfrage, ob das Programm für jedermann über die PD zugänglich gemacht werden dürfe, wurde mit einem klaren JA beantwortet.
Wir haben in Richtung Haushaltsführung per Computer keinerlei Erfahrung, können also nur wage ermessen, wie nützlich dieses Programm ist. Was aber die Benutzerführung angeht (siehe auch obige Abbildung), können wir schon beurteilen: Sie wurde sehr Benutzerfreundlich gehalten. Selbst der absolute Laie ist schon nach wenigen Minuten in der Lage, sich Konten anzulegen und diese zu führen. Ein gutes Programm für alle die, die auf diese Art ihre Finanzen verwalten.
Rupert Hoffmann hat uns auch noch einige Fonts geschickt, die z.B. sehr schön ins Art-Studio geladen werden können. Außerdem erhielten wir noch einige andere Programme wie Biorhythmus, Telezoom, Profi (ein Spiel) usw., die erst noch gesichtet und sortiert werden müssen.

Für einen Riesenknaller sorgte in diesem Monat jedoch Neumitglied **Claus Jahn**, der für die Emulator-Freunde "Specpic" programmiert hat (s. Info 82). Er hatte vor Jahren (1987) enorm viele Programme für den Spectrum geschrieben, die aber in Vergessenheit gerieten, da Claus den Kontakt zur Szene verloren hatte. Wie er uns schrieb, glaubte er damals den Informationen diverser Magazine wie HC, Chip o.ä., das der Spectrum "im Sterben läge". Da Claus sich bis dato nie für einen Club interessiert hatte, sah er diese Mitteilungen bald bestätigt, weil sich in seinem Umfeld kein Spectrum User mehr fand. Damit konnte er auch niemanden für seine Programme begeistern, bis... ja, bis er zum SPC stieß. Seither haben wir regen Briefkontakt und Claus hat uns schon einen Teil seiner Programme für die PD zur Verfügung gestellt. Auch wenn diese bereits in "die Jahre gekommen sind", uns sind teilweise fast "die Glubscher" rausgefallen

(jaja, schon wieder diese Euphorie...). Und so stellt sich uns natürlich die (berechtigte) Frage, wieviele solcher "Schätze" es noch von Leuten geben könnte, die wie Claus glaubten, der Speccy sei bereits gestorben.
Nun aber zur Sache: Was hat Claus denn so geschickt? Zählen wir's mal auf:
DA-1, ein Assembler/Disassembler mit Tutor und Bedienoberfläche
DA-2, Z80-Befehlslexikon, das einen eingegebenen Befehl erläutert
CAGD, (Computer Aided Graphic Design) ein brauchbares (O-Ton Claus) Zeichenprogramm mit umfangreichen Werkzeugen
Ping Pong, dem so ziemlich ersten Computerspiel fast detailgetreu nachempfunden, für 2 Spieler
Textstar. Einfach gehaltene Textverabeitung mit 42 Zeichen pro Zeile
Zahlsprache, ein Programm mit Sprachausgabe für den Zahlenbereich von 0 bis 999
Sketch. Mit diesem Programm kann man mittels eines Strings (c$) ein Sprite erzeugen und umherwandern lassen. Nachstehendes Beispiel zeigt eine mögliche Anwendung:

```
Kursor :
Mit Kursortasten umherbewegen
```

ROM, ROM-Routinen-Dokumentation
Z80, dto. über Maschinensprache
Animator. Erzeugt aus bis zu 16 Einzelbildern trickfilmartige Sequenzen. Claus hat reichhaltig für Demos in diesem Programm gesorgt. Leider kann man in einem 'papermag' diese Effekte nicht zeigen, da gibt es also nur eins...
KX5. 5-Kanal-Soundsynthesizer für den 48K, mit dem interessante Soundschleifen programmiert werden können. Hier gilt: Probieren geht über Studieren. Auf jeden Fall gibt es etliche Demotöne, von der Sirene bis zum Hubschrauber.
Loop-Synthesizer, für diesen gilt ähnliches wie für KX5.



Program nr:8 Type 1

VU-3D Animationen. Das Programm "VU-3D" ist sicher einigen bekannt, es ermöglicht die Darstellung von Körpern aus verschiedenen Sichtwinkeln unter Lichteinfluß. Außer dem beigefügten Demo (Glas) hatten wir bisher jedoch nie etwas anderes gesehen. Dem wurde jetzt Abhilfe geschaffen, denn Claus war so von dem Programm angetan, das er jede Menge Demos dazu geschaffen hat, u.a. Satellit, sprechender Fisch, Fernglas u.v.m.

Demo-Szene

Alle Programme gibt es wie immer gegen Rückporto und Datenträger (Kassette/Plus D Disk) von uns. Das gilt auch für eine Serie neuer Demos aus der ehemaligen UdSSR. Unsere lithauischen Freunde haben uns auch diesmal wieder reichlich bedacht. Stellvertretend für all diese stellen wir euch vor:

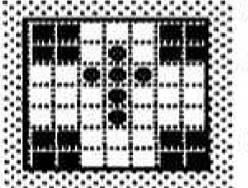
Icecream 1 und 2 (World Eyes Group)
Icecream startet mit einem multimedia-ähnlichen Intro, bevor es in 'ruhigere Gefilde' wechselt. Es folgt eine erstklassige AY-Musik mit etlichen, zum Teil schwer lesbaren Zeilen, die in wellenartigen Punkten angeordnet sind. Im folgenden Grußteil werden auch alle Mitglieder des SPC und wir gegrüßt! Im 2. Part kann man dann endlos einer Digi-Musik lauschen. Das nachfolgende Demo steht auch schon fest und soll "Entropy" heißen.

Hello World Eyes Group, the members of
SPC and also WOMO
wishes you a merry christmas and a happy new year!

Pivbar (DisMaster, Evil Genius, Tak Soft und Reset Soft)
Pivbar nennt sich selbst ein 'Middledemo', was etwas untertrieben ist. Gleich im ersten Teil gibt es einen äußerst interessanten Effekt, mit dem sich die Coder bildlich vorstellen (Punkte wachsen zu einem Gesicht an). Bei den Nachladeteilen muß man manchmal etwas Geduld aufbringen, sie sind nicht abgestürzt. Belohnt wird man mit z.T. witzigen Grafiken, netten Effekten und einer hübschen Musik.



Infarct (LUV)
Mit einer erstklassigen, stimmungsvollen Musik und einem (offensichtlich) kleinen Spiel, das dem Solitär ähnlich scheint, startet der 1. Teil. Leider beginnt das Spiel bei jedem Fehlzug mit der Ausgangslage oder wird gar beendet. In den weiteren Nachladern sieht man Sinusschriften aller Art, Parallax-Stars, wilde Bit-Rotationen u.m. Die Musik in allen parts ist vom feinsten. Infarct ist ein musikalischer Leckerbissen.



Programmaustausch mit Lithauen - eine Info

Vor einiger Zeit habe ich von WoMo eine Diskette für Beta-Disk 5.xx mit neuen Programmen und Demos aus der heutigen Sowjetunion bekommen. Diese wurden nach der Beschreibung eines beiliegenden Briefes auch schon sehnsüchtig und mit Spannung erwartet, doch hatten wir die Rechnung ohne unseren allseits beliebten Freund 'Murphy' gemacht. Leider stelle sich heraus, daß besagte Disk für DOS 5.03 oder höher sein mußte, da die bei mir vorhandene Version 5.01 nur einen Screen (Silikon Brains '96 - uups) zeigte und dann abstürzte. Glücklicherweise war einige Zeit später Dirk Berghöfer bei mir zu Besuch, welcher über DOS 5.03 verfügte und somit ein weiterer Probelauf möglich war. Das Brennen eines entsprechenden Eproms war natürlich nicht möglich, wie sollte es auch anders sein, da mein Spectrum-Eprommer sich als Leihgabe, mitlerweile in einem Umzugskarton eingemottet, bei einem Freund befand.
Um so größer war die Überraschung, als sich unter DOS 5.03 ein Bootprogramm der ganz besonderen Art startete. Das Bootfile war ein Demo, in dem alle Namen der Basicfiles über den Bildschirm rotierten, soundmäßig unterlegt. Die Auswahl des Programms erfolgte während der Bewegung und zeigte eine weitere Überraschung: "Prince of Persia" war als spielbares Programm für Jedermann und -frau vertreten und nicht als Demoversion, so jedenfalls der Anfangsscreen (Hallo Ebi.../SUC 150). Und dieses Programm für Spectrum 128K dann auch noch in der letzten Bearbeitung vom 30.04.96. Dann ein Demo namens "Pinball Dreams 2" mit einem starken Sound, sowie drei weitere, scheinbar noch unversehrte Programme:

Monitor - Debugger STS 3.3 (c)1994
Turbo-Assembler für 128K (c)1994
Converter Gens4 -> Tasm 128K
Converter Zeus -> Tasm 2.0

Aber erneut schlug 'Murphy' zu, denn auf der kompletten Disk zeigten sich ab Track 05 Schreib- bzw. Lesefehler, und zwar jeweils einer pro folgendem Track. Auch die Einträge im Disc-Katalog waren neu für mich; so wurden statt der üblichen Kennungen <B>, <C>, <D>, <#> auch <*>, <n> und <b> verwendet, deren genaue Bedeutung noch geklärt werden muß. Gleichzeitig hörte ich aber über das Usenet von einer Dosversion 5.04, welche ich bald zu bekommen hoffe. Vielleicht ist das ja auch ein Grund für die aufgetretenen Probleme und die besonderen Kennzeichnungen der Files, oder die Fehler entstanden bei dem Transport durch die "Deutsche P*st"? Ich warte also gespannt auf Antwort und werde euch dann beizeiten eine neue Info zukommen lassen.

Noch eine Bemerkung am Rande: Was klebt ein Schalterbeamter auf einen Brief, welcher innerhalb der Bundesrepublik verschickt werden soll? Eine Standard-Serienmarke! Was klebt ein Schalterbeamter auf einen Brief, welcher in den "Ostblock" verschickt werden soll? Ganz klar: Eine Sondermarke! Auf das der Brief niemals ankomme!

Jean Austermühle, Sternwartstraße 69
40223 Düsseldorf, Voice +49/(0)211/395460
(mit Anrufbeantworter), Fax +49/(0)211/69733

Macht mit!

Aktion von Peter Rennefeld

Zu der von mir begonnenen Aktion möchte ich mal etwas schreiben: Ich arbeite in einer Textilmaschinenfabrik und habe da auch gute Kontakte ins Technische Büro, wo diejenigen sitzen, die schon seit Jahren mit Computern arbeiten. Als dort bekannt wurde, daß ich heute noch mit dem Speccy arbeite, kamen spontan drei Kollegen, die mir Rechner und teilweise auch Zubehör (IF 1,Microdrive) gaben, mit der Aussage, daß Sie sich zwar damit nicht mehr beschäftigen, aber die Sachen nicht wegwerfen wollten.
Da begann ich mal zu überlegen,ob es nicht noch mehr Leute gibt, die ihre Geräte auf dem Speicher eingemottet haben und entweder bereit sind, diese abzugeben, oder evtl. sogar an einer weiteren Nutzung interessiert sind, aber keinerlei Kontakte haben. Also habe ich einen Aushang gestaltet, auf dem das Sinclair-Logo groß, in roter Schrift auf weißem Grund, eine Beschreibung der Geräte, die ich suche sowie mehrere Abreißer mit meiner Adresse und Telefonnummer sind.
Mit diesem auffälligen Zettel, den ich mittels eines Farbkopierers vervielfältigte, bin ich von Baumarkt zu Baumarkt, von Geschäft zu Geschäft gezogen und habe in Gladbach überall, wo es "Schwarze Bretter" gibt einen ausgehängt.
Jean hat welche mit nach Düsseldorf genommen um sie da zu verteilen und meine Bekannten, die in anderen Maschinenfabriken hier arbeiten, haben welche dort angebracht.
Bereits jetzt, nach einer halben Woche, zeigen sich erste positive Resultate.
Ein ZX 81 mit 16K Pack und Zubehör steht bereits bei mir, ein weiterer ist schon so gut wie auf dem Weg. Ich hoffe, das noch mehr kommt, und evtl. auch das eine oder andere Mitglied für den Club aktiviert werden kann.
Meine Bitte an alle Mitglieder, die dazu bereit sind, mich zu unterstützen ist ganz einfach:
Entweder ihr macht selber so eine Aktion in eurem Namen oder ihr helft mir, meine Zettel in den Städten auszuhängen, wo ich so nicht hinkomme. Anruf oder Mitteilung an mich oder WoMo und in wenigen Tagen habt ihr je 10 meiner Zettel zur Verteilung. Es ist doch schade um

jeden Rechner, der auf dem Müll landet, und um jeden User der sein Hobby drangibt, weil ihm die Kontakte fehlen.
Außerdem wollte ich hier mal die Aussage unserer TB'ler durchgeben, auf meine Frage, was sie von den Rechnern halten:
Die beiden Zwerge ZX 80 und ZX 81 waren die ersten Rechner, die es den Leuten ermöglichten, Steuerungen für Maschinen auf elektronischem Weg und veränderbar aufzubauen. Mit diesen Rechnern hat bei uns die Entwicklung in dieser Hinsicht angefangen.
Und die Leute haben auch heute noch großen Respekt vor diesen kleinen Dingern. Von denen lacht keiner über die Fähigkeiten dieser kleinen Rechner. (Und das sind Leute, die heute an Großrechnern vernetzte Steuerungen in den Maschinen ermöglichen - also Leute, die wissen, was sie sagen.)
Auch der Spectrum wurde von mehreren lange Zeit genutzt, um den Problemen der Programierung auf den Leib zu rücken.

So-jetzt noch was anderes:
Ich suche seit einiger Zeit nach den letzten, mir fehlenden Originalhandbüchern:
Das graue PLUS 2 (ev. auch in Deutsch)
Das schwarze PLUS 3
Kann mir da irgendwer helfen ?
Und ich würde mich freuen, wenn einer von denen, der meine Klebefolie für die Keywords gekauft hat, mal seine Meinung dazu hier kundtut. (Ich bin halt neugierig, wie sie sich im Einsatz machen)
Zum Schluß noch ein paar Grüße:
An WoMo natürlich, an Peter Liebert-Adelt mit herzlichem Dank, an Lothar Ebelshäuser (es kommt noch mehr ZX 81 Software), an Frank Meurer (es geht endlich weiter!) und an alle, die dem Speccy treu bleiben.

P.C.R

(das ist kein Pseudo, sondern das Kürzel für Peter C. Rennefeld. Und wer seine Aktion unterstützen will, kann mit Peter direkt Kontakt aufnehmen: Peter Rennefeld, Genhoder 19, 41179 Mönchengladbach, Tel. 02161/571141. WoMo)

Kempston-E Unterlagen gesucht! Plus D an Opus?

Ich habe ein Kempston-E-Interface mit Druckerkabel geschenkt bekommen. Nur habe ich keinerlei Unterlagen über diese Hardware. Wer kann mir Unterlagen zusenden? Unkosten werden erstattet. Enthält dieses Interface ein COPY-Rom und kann man es an den durchgeführten Bus der OPUS anschließen???
Apropos OPUS - kann man an den durchgeführten Bus das +D irgendwie koppeln?

Rupert Hoffmann, Tulpenstr.22
92637 Weiden, Tel. 0961/6341321

Eine Antwort möchten wir hier gleich vorweg nehmen, bevor dem guten Rupert das passiert, was uns seinerzeit beim Versuch, die Opus und ein Beta-IF zu koppeln, passiert ist: Die Sache verlor sich im dichten Rauch, sprich: einer unserer ersten 128er schmorte bei diesem Versuch durch.
Damals hatten wir noch keine Ahnung, das es vielleicht doch gehen könnte, aber dazu bedarf es einiger Eingriffe in beide Interfaces, denn sowohl Opus als auch Plus D müßten über einen Extra-Schalter ein- und abschaltbar gemacht werden. Hierzu kann sicher einer unserer Hardware-Profis mehr sagen. Die Gefahr, ein Interface aber mal versehentlich anzulassen, während man das andere dazuschaltet, ist unseres Erachtens sehr groß. Deshalb möchten wir eine solche Lösung auch nur bedingt empfehlen. Das WoMo-Team

Reaktionen zum „Reaktionär"

Es ist ja schon erfreulich, daß meine und die Überlegungen / Texte anderer wenigstens von einigen Personen genauer gelesen werden. In diesem Zusammenhang viele Grüße an Willi Mannertz, zur Zeit beruflich in China. Nun aber einige Anmerkungen zu dem Artikel "Reaktionen" von Guido Schell, SPC Info, Ausgabe 82:
- Die +D Pokes sind ja keine Erfindung von mir, sondern stehen in einem Beiblatt von Datel Electronics, dem ehemaligen Plus D Hersteller. Es wird folgendes Vorgehen empfohlen: System aus dem +3 Basic mit "RUN" booten, der Rechner verhält sich dann wie ein 48er mit Tokeneingabe. Pokes eingeben (@4426,16: @4427,92), dann Reset auslösen. Nun soll der +3 im 128er Modus auch die langen Programme laden, einfrieren und katalogisieren können.
- Vom 48K Spectrum gibt es mindestens 9 (!) verschiedene Platinen, nämlich Issue 1 bis 6, teilweise mit den Untertypen A, B und S.
- Vom +2A/B gibt es mindestens 4 Platinenversionen.
- Ich hoffe doch sehr, daß der Kommentar, mit seinen Äußerungen zur Hardware sehr vorsichtig zu sein, nicht auf mich bezogen war. Immerhin versuche ich meine Äußerungen vor der Veröffentlichung zu recherchieren und zu kontrollieren. Diese Anmerkung könnte, wie Du gleich sehen wirst, dann nämlich zum Eigentor werden. Im Handbuch des +2A (engl.), S. 321, vgl. Abb. 1, ist ein Stereo-Klinkenstecker von 3,5 mm

dargestellt, wobei hier das Audiosignal am Außenleiter (Spitze) anliegen soll, was auch der Fall ist. Der Mittelleiter soll nicht angeschlossen werden, da er für interne Zwecke genutzt werden soll. Und genau hier liegt der Hase im Pfeffer, da auf der Platine (Version ?) eine Leiterbahn den Außen- und Mittelleiter kurzschließt. Der Innenleiter (am Gewinde) eines Monosteckers hingegen ist so lang, daß er in einer Stereo-Buchse, wie im +2A/B oder +3, den Innen- und Mittelleiter verbindet, also im Endeffekt Masse und Signal kurzschließt. Deshalb kann man bei einem Monostecker auch nur einen Ton abgreifen, wenn dieser wieder ein wenig aus der Buchse herausgezogen wird; wie Du es beschrieben hast. Durch die Verbindung auf der Platine ist der +2A/B nur in der Lage, Daten auf fremde Geräte abzuspeichern, ein Laden von diesen ist ohne Umbau nicht möglich! Hier hilft nur der kleine Umbau, siehe SPC 77, Mai '96, wobei die kleine Leiterbahn natürlich auf der Lötseite durchtrennt wird, während das Kabel auf der Bestückungsseite eingelötet wird.

- Im Handbuch des +3 (engl.), S. 311, vgl. Abb. 2, steht das Entscheidende. Das bei Dir vorhandene, spezielle Adapterkabel ist dort beschrieben und kombiniert eigentlich nur zwei Monostecker, also für Ear & Mic am Recorder, zu einem Stereostecker für den +3. Dieses Kabel kann auch für einen nicht umgebauten +2A/B benutzt werden, wobei dann beide Monstecker das Output-/Mic-Signal bringen; entsprechend kein Input-/Ear-Signal verwerten können. Na, Problem erkannt?
- Kurz gesagt: Ab dem +2A/B wird auf der Rechnerseite ein Stereostecker benötigt, bis zum +2 einschließlich jeweils ein Monostecker.
- Alle Stecker (Stereo- und Mono-) sollten theoretisch gleich lang sein, die Arretierung erfolgt durch die Einschnürung.
- Falls noch Unklarheiten bestehen, einfach mal anrufen...

Jean Austermühle, Tel. 0211/395460

Another Betados bug fixed

Miles Kinloch hat wieder einen Fehler im BetaDos gefunden und beseitigt. Dieser Fehler machte sich unter anderem beim Gebrauch der konvertierten Plus D Art-Studio Version bemerkbar. Dazu schrieb uns Miles:

Hi again! Just a few lines to let you know about a new bug that has come to light in BetaDos! A Format reader, George Siougas, wrote to me recently about one he came across when using the +D converted version of Art Studio, so I thought I'd pass on the details in case you may like to print them (Thank you Miles - we like to print any tip from you! WoMo).

It concerns yet another faulty Command Code, RST 8 DB 59, the instruction for finding a file. The problem will occur only when a disk has been formatted for an extended directory and only with programs that call the DOS from machine code. The command code executes the original G+Dos routine, but, since the latter is designed for a standard-size directory, a 'not found' error results if the file is not among the first 80. Fortunately, BetaDos does incorporate a routine to circumvent this: it's just that Betasoft forgot to add the call! The cure is therefore a simple matter of POKEing in the adress:-

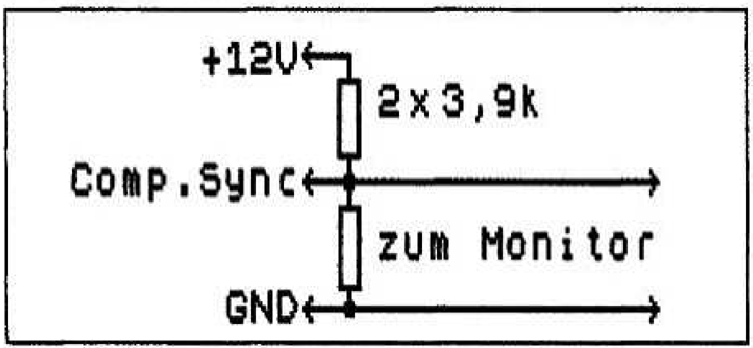
```
10 CLEAR 39999
20 LOAD d1"+sys Beta"CODE 40960
30 POKE 44974,30: POKE 44975,53
40 SAVE d1"+sys Beta"CODE
   40960,6850
```

It's important to note that the above must be carried out only AFTER amending with 'Betafix', the reason being that in the original Betados, the code in question would be at a different location.
Best wishes and a merry christmas to all

Miles Kinloch, Flat 16
6 Drummond Street, Edinburgh
EH8 9TU, Scotland/UK

Der Spectrum +2B am 1084S Monitor

Kai Fischer hatte ein Problem mit seinem +2B und seinem 1084S Monitor, er bekam kein Bild. Inzwischen konnte er es lösen, weil er sich auch noch einen QL zugelegt hat. Was hat das eine mit dem anderen zu tun? Dazu schrieb uns Kai:
Der QL hat eine absolut identische RGB-Buchse (wie der +2B) und damit hatte ich auch direkt ein Bild auf dem Monitor. Das hat mir keine Ruhe gelassen - und jetzt geht mein +2B endlich doch am 1084S. Der Trick: 2 Widerstände heben den Pegel etwas an, schon geht's.



Möglicherweise liegt es auch am Monitor, daß der einen höheren Pegel braucht. Der +2B liefert etwa 1 Volt am C.SYNC, beim QL sind es 5 Volt!

Kai Fischer, Raumer Straße 2B
09366 Beutha, Tel. 037605/5013



Neuer Wettbewerb!

Pokal zu gewinnen!

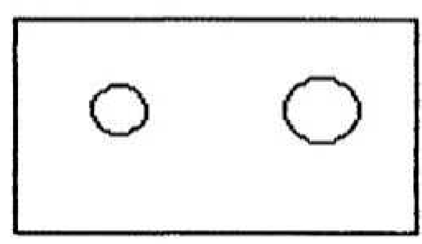
Es ist wieder soweit - für Christen naht Weihnachten, für Buchhalter die Bilanz und für die SPC-Freunde der Wettbewerb! Im Rahmen der von der Regierung verordneten Sparmaßnahmen geht es diesmal darum, möglichst wenig Abfall zu produzieren - aber schön der Reihe nach:
Gegeben sei eine rechteckige Platte aus sündteurem Material (Platin goldbedampft oder monokristalline Siliziumwafer oder was auch immer), aus der möglichst viele Rondellen geschnitten werden sollen. Da wir uns im Reich der Computer befinden, geben wir die Längen- und Flächenmaße gleich in Pixel an.
Die Plattengröße ist 160 x 250 Pixel = 40.000 Pixel. Die Rondellen haben zwei verschiedene Größen, welche vom Programm abgefragt werden. Beide Größen liegen zwischen (incl.) 15 und 31 Pixel Radius.
Der Vergleich der eingesandten Lösungen wird von mir mit 5 verschiedenen Größenpaarungen durchgeführt. Sieger ist derjenige, dessen Programm am wenigsten Abfall produziert (der also quasi die meisten Rondellen herausschneidet). Sollte jemand mit dem Zufallsgenerator arbeiten, wird von 3 Durchgängen das mittlere Ergebnis gewertet. Damit die Lösungen untereinander vergleichbar sind, sollen folgende Vereinbarungen gelten:
- Maßgeblich für folgende Punkte ist die Bildschirmdarstellung bzw. der Video-RAM.
- Kreise sind mit "Circle"-Befehlen zu zeichnen, die Mittelpunkts-Koordinaten müssen ganzzahlig ein.
- Kreise dürfen dort, wo sie sich berühren, Pixel gemeinsam haben, doch darf kein Pixel in die freie Fläche eines anderen Kreises fallen.
- Kreise dürfen mit dem Rand gemeinsame Pixel haben.
- Das Programm soll folgende Zeilen enthalten:

```
   1 Wastesaver
   2 (Autor, Datum)
   3 INPUT "R1";r1, "R2";r2
   4 PLOT 2,12: DRAW 250,0: DRAW 0,160
   5 DRAW -250,0: DRAW 0,-160
9999 PRINT AT 21,0;"VERSCHNITT= ";INT
     (40000-(N1*R1*R1+N2*R2*R2)*PI);
     " PIXEL"
```

- Das Programm muß mit N1 bzw. N2 die Anzahl der mit R1 und R2 angeschnittenen Rondellen übergeben.
- Von jeder der beiden Größen muß zumindest 1 Stück ausgeschnitten werden!
Zum besseren Verständnis hier mein Wettbewerbsbeitrag namens "URASSER" (Niederösterreichisch für Verschwender)

```
  2 URASSER BY P. MEINDL (c) 1996
100 CIRCLE 64,92,R1: N1=1
200 CIRCLE 190,92,R2: N2=1
```

Das Ergebnis sieht etwa so aus und ergibt bei R1=18 und R2=25 einen Verschnitt von 37018 Pixel!



Jeder, der hier eine Verbesserungsmöglichkeit sieht, ist aufgefordert, sich flugs zu beteiligen! Er könnte leicht Sieger werden, und überhaupt: Ich freue mich über jede Teilnahme!
Aus theoretischen Überlegungen ergibt sich eine absolute Verschnitt-Untergrenze von ca. 3724 Pixel (Flächenverhältnis 6-Eck zum Kreis). Wer diese unterschneidet, hat viereckige Kreise genommen, mit imaginären Zahlen oder negativen Radien gerechnet oder sonstwie geschummelt!
Nun zum Hauptpreis, dem Pokal: Aufmerksame SPC-Info-Leser, die noch dazu über ein Langzeitgedächtnis verfügen, wird es jetzt dämmern, daß schon einmal von einem Pokal die Rede war. Ja richtig, ich hatte ihn schon einmal ausgesetzt und peinlicherweise dann selbst gewonnen.
Das bestärkt mich umso mehr, diesen Pokal als Wanderpokal zu widmen. Dem Gewinner steht es jedoch frei, ihn zu behalten und einen neuen zu stiften, oder ihn nächstes Mal weiterwandern zu lassen.

Einzusenden ist:
- Programmlisting (Pflicht!)
- Wenn Programm > 25 Zeilen, auf Kassette (bitte!)
- Screenshot mit R1=18 und R2=25, zum Abdrucken im SPC (freiwillig, habe selbst keinen Drucker. - Macht nichts Peter, wir aber, das wäre also auch kein Problem, die Red.).
- Mitteilung, ob man den Pokal behalten oder weiterwandern lassen will (wegen der Beschriftung).

Als **Einsendeschluß** schlage ich den 10.1.1997 vor (hmja - können wir ja eventuell auch bis Ende Januar verlängern, da wir nicht genau wissen, wann dieses Info herausgeht. Die Red.).
Abschließend wünsche ich euch viel Spaß beim Knobeln!

Peter Meindl, Siemensgasse 3/8
A-2630 Ternitz (Österreich)

Natürlich unterstützen auch wir wieder Peters Wettbewerb, der diesmal - zugegebenermaßen - doch etwas kniffliger erscheint. Deshalb gibt es für die ersten beiden Gewinner das Abo fürs Info für 1997 gratis (wer schon bezahlt hat, bekommt seinen Beitrag zurück). WoMo

ANZEIGEN

Hallo Wolfgang, zum Jahresende werde ich aus dem SPC austreten. Obwohl ich mich immer sehr gerne mit dem Specci beschäftigt habe, fehlte mir in den letzten Monaten die nötige Zeit dafür. Meine Interessen haben sich geändert, darum geht für mich die Spectrumära zu Ende.
Folgende Hard- und Software habe ich abzugeben (Preise VB):

1 Spectrum 48K in LO PROFILE Tastatur 70 DM; 1 Spectrum 48K defekt (nach 2 Minuten Bildschirmfehler) 20 DM; 1 Tastaturfolie für Gummitastatur 20 DM; 1 Interface 1 30 DM; 3 Microdrive (+1 defektes Microdrive) zusammen 60 DM; 50 Cartridge für Microdrive 60 DM; 2 Kempston Joystick Interface je 5 DM; 1 Kempston-E Druckerinterface (parallel) 25 DM; 1 Kempston-S Druckerinterface (ohne Beschreibung) 10 DM; 1 ISO-Face mit ISO-ROM (ähnlich Multiface) 30 DM; 2 Currah Mikroslot (Y-Verbinder zum Anschluß von 2 Geräten an den Bus) je 8 DM und 1 Seikosha GP 50S (Drucker zum Direktanschluß an den Spectrum) 60 DM.
Programme: Datenmanager 84 (auf Cartridge); Devpac (Assembler); Machine Code Test Tool; Supercode III; Manchester United + World Championship Squash (128K); Kick Off 2 (128K); Neverending Story (128K); 6 Pack Vol. 2 (Eagles Nest, Light Force, Intern. Karate, ACE, Batty, Shockway Raider); Game Set & Match (10 Sportspiele); Elite; Invasion Force; Crime Busters; Total Eclipse; Super Monaco GP; Guadalcanal; The Fourth Protocol; World Class Rugby; Southern Belle; Sim City; Down Under; Highway Encounter; Nexus; Tetris; Fairlight; Impossible Mision; Daley Thompsons Supertest; Yankee; Gauntlet; Hyper Sports; Winter Games; Formula One; Leader Board; TT Racer; Yie Ar Kung Fu; Advanced Tactical Fighter; Fighter Pilot World; Series Baseball; Matchday; Casino; Footballer of the Year; Armageddon; F16 Fighter Falcon; World Cup Soccer (Italia 90); Soccer 6; Rodeo Games; Jet Pac; Professional Footballer; California Games; Freez'Bees; Kick Off; BMX Simulator; Centipede; British Super League; Formula 1 Simulator; Repulsar; 2 Player Super League; Super Off Road; Planetoids; Timmy's Super League; Nigel Mansell Grand Prix; Ah diddums; Soccer 7; WEC Le Mans; Mega Run; Championship Golf; Grand Prix Challenge; Spectipede; Track Suit Manager; Light Cycle; Galaxians; Planet of Death und 3D Labyrinth.

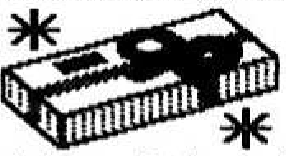
Dir und allen Spectrum-Usern wünsche ich weiterhin viel Freude mit dem Specci.

Ludwig Habritter, Voglerinweg 7
86508 Rehling, Tel. 08237/7555 (bei Fendt)

SINTECH-Verkaufsliste

Neu: Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt 65,00; Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk 90,00; Netzteil für Spectrum +2 A/B und +3 30,00; +2 Kassettenrekorder 50,00; Floppy 1,44 MB für Opus, +D oder MB 02 65,00; Netzteil Kit, mit Netzteil und allen Kabeln für 2 Floppys 45,00; Floppykabel für 2 Laufwerke (Discinterface angeben) 15,00; Silberpapier für ZX Printer 5,00; Farbband original STAR für LC 10 im Doppelpack, 2 Stück 10,00; Abdeckhaube für 48k+/128 12,50; Abdeckhaube für +2/+3 14,00; 48k Tastaturfolie 20,00; Klebefolie mit Spectrum Keywords für +2/+3 oder Emulator 4,00
Umbauten: Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport) 25,00; Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3 15,00; Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3 10,00; Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse 25,00
Gebraucht: Sinclair ZX Spectrum 128k 165,00; Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau 165,00; Sinclair ZX Spectrum +2A, neuwertig, komplett umgerüstet 155,00; Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, ohne Umbau 180,00; Spectrum 48k (Gummi oder +) 85,00; +D Floppyinterface, alternativ Disciple auf Anfrage; Joystickinterface 1-Port 5,00 DM, 2-Port 20,00; Sinclair SJS-Joystick für +2/+2A/+2B/+3 5,00; Microdrive 25,00;Interface 1 45,00; 20 Microdrive Cartridges in einer Box 35,00; Multiface One (Hackmodul für 48k) 35,00; Multiface 128 (Hackmodul für 128k/+2, nicht für +D) 45,00; Timex Sinclair Printer (kleiner Drucker) mit Papier 50,00; Alphacom 32 Printer (kleine Drucker) mit Papier 50,00; RAMPRINT (Drucker Interface mit eingebauter Software) 45,00; Cheeta SPECDRUM System mit mehreren Drum-Kits 35,00; Currah Microspeech 45,00; 16k Speichererweiterung für ZX 81 10,00; 32k Speichererweiterung für 16k Spectrum 20,00; Wafadrive mit Wafern (ähnlich Microdrive) 35,00
Außerdem Reparaturservice, Soft- und Hardware-Suchservice, große Auswahl an Büchern und großes Softwarelager. Fordern Sie jetzt unseren **neuen Katalog** an.
Preise + Porto. Angebot solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC erhalten 10% Rabatt auf Hardware.

SinTech, Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033



Wer an verschiedenen Büchern interessiert ist, kann bei mir gegen DM 1,- Rückporto die aktuelle Liste der Bücher erhalten. Eine entsprechende Liste für doppelte Zeitungen wird in Kürze folgen. Gleichzeitig sende ich auch gerne die Hardwareliste.

Jean Austermühle, Voice: +49/(0)211/395460
-> Jetzt mit Anrufbeantworter <-